

МОЙ
ИГРОВОЙ
КОМПЬЮТЕР
ВЫПУСК
НОЯБРЬ 1999
№46-47 (59-60) 15.11.—22.11.1999
Щотижнева газета «Мій комп'ютер»
HEROES III
ARMAGEDDON'S BLADE
ПЕТЬКА 2
и Василий Иванович
AGE of EMPIRES II
The Age of Kings
NEW WORLD COMPUTING

Булочки, булочки, свежие булочки! Прямо из пекарни! Тьфу, черт, какие такие булочки? Конечно, новости, и не из пекарни, а из городской газеты. Но все равно, самые свежие...

СПЛЕТНИ

Midway Games (**http://www.midway.com/**) и *CART Licensed Products* подписали соглашение, дающее Midway в течение нескольких лет эксклюзивные права на разработку и издание гоночных CART-игр на всех игровых платформах. Кроме того, они смогут включать в них официальные команды, эмблемы и треки этой заокеанской гоночной серии и т.д. Вывод: это жу-жу-жу неспроста — стоит ждать новые игры ☺.



Psygnosis подтвердила слухи о переносе на февраль следующего года выхода 3D-action ***Metal Fatigue***, хотя и не уточнила по каким, собственно, причинам. Сослались только на необходимость некоторых «доделок». Что ж, будем надеяться, что сей потенциальный хит «дойдет» к этому времени.

На *battle.net*-форумах появилась интересная информация: бета-тестирование ***Diablo II*** закончится 30 ноября и игра уйдет на золото во вторую-третью неделю декабря (то есть, как и обещали, игра появится к Рождеству).

Компания *Terminal Reality* анонсировала начало работ над mission pack'ом для недавно вышедшей action/horror игры ***Nocturne***. Так что все разговоры, что, мол, грядет Nocturne II, несколько не соответствуют действительности.

Более четырех месяцев длился шахматный «матч века» между Гарри Каспаровым и остальным человечеством. Он проходил в Интернете на сайтах ***MS GameZone***. Матч завершен: на 62 ходу мировой разум был вынужден сдаться, продемонстрировав свою полную неспособность победить.



Сотрудничество *id Software* и *Raven Software* над новым 3D-shooter'ом ***Voyager: Elite Force***, сделанном на движке Q3A и на основе сюжетной вселенной Star Trek, уже принесло зримые плоды в виде AVI-файла (скачивать с **http://www.avault.com/news/downloads/voyager.avi**, 7.8 Мб). Более подробно об игре можно узнать на сайте разработчиков (**http://www.ravensoft. com/eliteforce/**).

Microsoft выложила сайт, посвященный ***Allegiance*** — глобальному онлайновому космическому симулятору с элементами стратегии в реальном масштабе времени. Все интересующиеся могут посетить всем известный сайт ☺. Кстати, им нужны бета-тестеры для этой игры. Если в вас есть желание этим заняться, прошу — **http://www.microsoft. com/games/allegiance/beta.htm**.

Очередной он-лайн имитатор исследователя космических глубин анонсировала команда *Magique Production* (**www.magiqueproductions.com**). Проект, носящий громкое название ***Infinium***, будет очередным ролевым приключением с большим количеством квестов, монстров, NPC и прочих особенностей РПГ. Вот только появится игрушка не скоро — разработчики еще не определились с датой выхода тестовой бета-версии.

ЖДЕМ!

Примерно в середине ноября появится 3D-action ***Slave Zero*** от *Infogrames*, выполненный в популярном ныне виде «от третьего лица». За подробностями — на **http://www. slavezero.com/index.shtml**.

На начало 2000 года запланировано появление новой игры ***Warhammer 40000: Agent of Death***, создаваемой по лицензии *Games Workshop* польской командой *Mirage Media* (разработчики *Mortyr*). Как вы понимаете, это будет очередной 3D-action, в котором нам придется а-ля Thief выполнять миссии, то есть убивать всех совсем не обязательно (а иногда и просто нереально). Так что готовьтесь играть роль бойца, входящего в состав подразделения этакого «спецназа», высаженного в логово противника в весьма ограниченном составе.

Достаточно известная action-strategy игра ***Hidden & Dangerous*** в январе следующего года обзаведется expansion pack'ом ***Devil's Bridge***, в котором будет представлены девять новых миссий, соединенных в три кампайна — *Poland*, *Ardennes* и *Greece*. Игра будет повествовать о послевоенных событиях (1946 год), когда британские спецслужбы (SAS) проводили сотни секретных операций в Европе. Кроме того, Devil's Bridge добавит новое вооружение и улучшит базовые особенности графики и звука основной игры.

На март месяц запланирован релиз экшн/РПГ ***Gothic*** от *Piranha Bytes* (**www.piranhainteractive.com**). Издателем выступит *EGMONT INTERACTIVE*. За дополнительной информацией сюда — **http://www.gothic.com**.

Примерно осенью 2000 года *Hasbro Interactive* планирует издать в Европе очередного представителя жанра squad-based real-time strategy — игру ***Alien Breed Conflict***. Это, если кто не знает, возврат к фирменному бранду компании *Team 17* — серии *Alien Breed* (первая игра выпущена в 1991, последняя — в 1996). Так что нам снова пред-

Всеукраинская газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР» №46-47, 15.11.1999.
Тираж: 75 00
Рег. свидетельство: серия КВ № 3503 от 01.10.98.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 35327.

Учредитель: ООО «К-Инфо».
Издатель: ООО «АВС-Пресс»,
Шеф-редактор: Юрий Ганжа;
г. Киев-80, а/я 25, тел. (044) 458-42-22, 458-17-13,
info@mycomp.com.ua

Телефон редакции: 462-70-88
Главный редактор: Михаил Литвинюк;
Зам. главного редактора: Сергей Толокунский;
Художественный редактор: Андрей Шмаркотюк;
Литературные редакторы:
Татьяна Кохановская,
Людмила Лащенкова, Оксана Пашко;
Game-редактор: Ефим Беркович;
Верстка: Марина Чуклайкина;
Художник: Дмитрий БОЙЧЕНКО;
Скан-мастеринг: Игорь Никончук;
Начальник компьютерного центра:
Сергей Решетников.
Реклама: Игорь Гущин; Игорь Хлопячий;
Наталья Богданова.
тел./факс: (044) 462-70-87; 462-70-88.

BMS Trading..........с.15
IP Telekom..........с.13
Spin White..........с.23
UCT..........с.22
Аксесс..........с.29
Ваш компьютер..........с.27
Векторан..........с.7
Вольф..........с.25
ИнкоСофт..........с.21
Интерлинк..........с.5
Кварк М..........с.3
Корифей..........с.18
Творчество..........с.19

Газета отпечатана в типографии «Издательство «СУПЕРДРУК» газеты «Экспресс», тел.: (0322) 64-6458, г.Львов. Заказ № 426



стоит сражаться маленьким отрядом элитных бойцов. За некие высокие (вне всяких сомнений!) цели. Выполняя различные миссии, накапливая вооружение и опыт. То есть, как обычно. Но — никакой информации о графическом исполнении и приблизительных базовых особенностях.

ДЕМО-ВЕРСИИ ДЛЯ ВСЕХ!

Tomb Raider IV: The Last Revelation. Очередные приключения Лары Крофт (**ftp://ftp.zdnet.com/gs/action/tr4/tlrdemo.exe**, 11.7 Мб)

Nerf Arena Blast. Весьма оригинальный шутер от *VMI* на базе движка от *Unreal* с несколько непривычным видом и особенностями игры. Демо-версия (23 Мб) доступна с **ftp://west.download.won.net/files/action/NerfDemo.exe**, а если хотите подробностей, то вас ждет сайт разработчиков — **http://www.vmisoft.com/**.

NBA Live 2000. Новый спортивный имитатор баскетбола от *EA Sports*, полная версия которого уже пошла в печать (**ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/nbademoe.exe**, 32.8 Мб).

Sega Rally 2. Неплохой гоночный имитатор, с большим количеством новейших моделей автомобилей, включая такие, как *Mitsubishi Lancer Evolution 6, Subaru Impreza, Toyota Corolla*; хорошим движком и достаточной степенью аркадности (**ftp://ftp.pczone.co.uk/pub/pczone/download/gamedemo4/34044_RALLY2DEMO.EXE**, 47 Мб)

Dink SmallWood. Ролевая игра в стандартном средневековом мире с драконами, эльфами и магами, но за не совсем обычного персонажа. Правда, и графика далека от идеала (**http://www.rtsoft.com/dink/dinksmallwood106. exe**, 24 Мб).

Age of Wonders. Великолепнейший конкурент игры HoM&M обзавелся новой, пропатченной версией (***ftp://pyro.elefragged.com/aow/AoWDemo.exe***, 47 Мб)

SpecOps2. Имитатор спецназа, конкурент таким общепризнанным хитам, как *Delta Force 2* и *R6: Rogue Spear* (**http://www.specforce.net/files/so2/SpecOps2Demo.exe**, 37 Мб).

ПОШЛА, РОДИМАЯ!



Завершены работы по локализации компанией *Snowball* ролевой squad-base тактики ***Горький 17*** (Gorky-17 от *TopWare*). Игра появится в продаже уже 3 ноября, в двух стандартных вариантах: «слим-бокс» за $2-3 и коробочный с 64 страничным описанием игры, постером и черной майкой с логотипом за $19.99. Но последнего будет весьма ограниченное количество.



Infogrames начала продажи своей аркады ***Bugs Bunny Lost in Time***, посвященной приключениям сумасшедшего кролика, выполненной в 3D-стиле. Кроме того, ими же пущены в продажу «деструктивные гонки» ***Demolition Racer*** (**www. demolitionracer.com**).



Global Village обьявила о релизе ***Metal Knight: Mission Terminate Resistance***, футуристической стратегии в реальном времени. Обещано: нелинейный сюжет, 3D-анимация, отличный звук и саундтрэк; 60 миссий и поддержка мультиплейера до 8-ми человек.

Sierra официально объявила о выходе *Pharaoh*, стратегии от *Impressions Games* и *Sierra Studios*, повествующей о трудностях египетских правителей. Причем представители компании намекнули, что это далеко не последняя такая игра. Что ж, вполне вероятен анонс Caesar IV и Pharaoh II.

Кроме того, ушли в печать долгожданный квест ***Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned*** и экшн ***Field and Stream Trophy Hunting***.

Пожалуй, когда это здание построят, оно будет во многом уникально. Только в нем вы найдете такое удивительное смешение стилей. От древних храмов до приземистых зданий начала индустриальной революции

Андрей ЯСЕНКОВ

ARCANUM: МЕСТО, ГДЕ СХОДЯТСЯ ПРОТИВОПОЛОЖНОСТИ

Представьте себе мир, где магия сосуществует с технологией, и путешественник может быть вооружен как кремниевым пистолетом, так и огненным мечом. Мир, где большие индустриальные города с фабриками и заводами соседствуют с замками лордов-некромантов, деревнями орков, селениями эльфов и шахтами гномов. Место драконов и паровых двигателей, магии и механики, волшебства и науки...

Представили? Тогда добро пожаловать в мир Арканума!!

Troika Games, команда, в свое время сотворившая первый ***Fallout***, собирается преподнести нам очередной подарок. Еще в октябре 1998 они заключили сделку с ***Sierra*** для создания новой ролевой игры, и теперь пришло время демонстрировать результаты. И похоже, в игровом календаре появится новая «красная дата» – третий квартал 2000 года, день выхода Arcanum.

И это все не пустые слова. Садясь за разработку новой игры, Troika Games задались вопросом: «А почему собственно все ролевые игры проходят в условиях, соответствующих времени примерно до 14 века нашей эры? Что если перенести действия в мир, живущий после индустриальной революции (ИР)?»

Наше погружение в Мир Арканума начинается примерно спустя 80 лет после ИР. Обстановка будет немного напоминать Англию соответствующего периода, что совсем не удивительно, ведь разработчики прошерстили массу документов по истории того времени, типа старого каталога Sears Roebucks.

Игра будет создаваться в уже знакомой нам 2D изометрической проекции, но, в отличие от Diblo и Fallout, используется режим 800x600 точек и 16-битный цвет, что обуславливает реалистичность происходящего.

Troika Games попыталась воссоздать тот же уровень геймплея, который обеспечил популярность Fallout'у, плюс добавить реалистичности в игровые события. Фактически новинка должна соединить в себе удачные находки всех последних ролевых игр, особенно Fallout'а и Baldur's Gate.

Но, тем не менее, это будет классическая РПГ, хоть немного и непривычная. В нашем распоряжении окажутся уже ставшие традиционными ***расы*** – от людей до дварфов и орков. Но одна из особенностей рас – степень их связанности с технологиями, что отразится на их бонусных способностях.

Подобно Fallout, в Arcanum мы сможем играть за одного из предложенных

на старте персонажей или создавать собственного. То есть каждый раз, в зависимости от вашего выбора, вы получите новую игру.

Планируется всего ***восемь основных характеристик*** (включая Strength и Charisma) и множество вторичных (типа Poison Resistance и Character Speed). Вспоминаете Fallout ☺?

Стоит сразу отметить, что как таковые ***классы персонажей*** отсутствуют. То есть ни «воинов», ни «магов», ни привычных «воров». Вместо этого ваш герой будет иметь способности, предопределяющие его действия на протяжении всей игры. ***Навыки*** делятся на боевые (combat), исследовательские (thieving — забавно, но это же подразумевает и воровские наклонности), социальные (social) и технологические (technological). Вы вполне можете вначале сделать из персонажа воина, а позже добавить ему то умение, которое необходимо, не обращая внимания на ограничения, накладываемые разбиением по классам.

Всего планируется ввести ***16 способностей*** (таких, как Gambling, Healing и Lock-Picking), по четыре на каждый из типов навыков. К примеру, Technological делится на Firearms, Lock-pick, Repair, и Arming&Disarming Traps. Каждая способность подразделяется на восемь пунктов. К примеру, Firearms состоит из Smithy, Mechanical, Gunsmithy, Electrical, Anatomical, Therapeutics, Chemistry и Explosives. Но и это еще не все — каждый пункт имеет семь градаций по опыту.

В Arcanum у нас появляется возможность конструировать собственное ***вооружение***. Выглядит это следующим образом: в путешествиях вы иногда будете находить секретные схемы оружия. Для сборки какого-то приглянувшегося пистолета нам понадобятся различные компоненты, разбросанные в отдаленных друг от друга частях игрового мира.

Магия уже не является одним из навыков — это искусство, которое надо изучать отдельно. В Аркануме существует 16 различных типов магии, обучиться им можно в 16 колледжах, где вам расскажут о пяти различных заклинаниях или обучат тому, что вы еще не знали. Вот какие существуют школы: Conveyance; Divination; четыре «стихийных» колледжа, базирующихся на элементах Земли, Воздуха, Воды и Огня; Force; Mental; Meta; Morphing; Nature; Necromantic Good; Necromantic Evil; Phantasm; Summoning и Temporal.

Причем все это многообразие будет вам доступно, даже если вы сосредоточитесь на технологическом развитии. Хотя, естественно, не в такой мере, поскольку не сможете выделить для этого нужное количество ресурсов.

Противопоставление магии и технологии вызывает закономерный вопрос: ЧТО же будет в этом мире главенствующей силой? И КТО победит в столкновении, например, высокоразвитого мага и специалиста в Firearms? Что ж, разработчики считают это одним из интереснейших моментов игры, поскольку шансы на победу уравнены.

Да, чуть не забыл, вы сможете вести сражения как в ***режим***е реального ***времени***, так и в спокойном, пошаговом.

В процессе игры вы будете зарабатывать себе ***репутацию***. То есть, в отличие от стандартных РПГ, вы не будете хорошим, плохим или нейтральным — совершаемые поступки диктуют к вам отношение окружающих. И если вы придете в городок и начнете убивать детей, то станете child killer, местные жители будут реагировать на это соответственно. И никакие хорошие дела позже или взносы в местный храм положение дел не изменят.

Традиции Fallout'а отразились и на сюжете игры. Вы получите определенное задание от умершего на ваших руках странника. Но никаких временных ограничений для его выполнения не установлено, и вы сможете путешествовать и развиваться в свое удовольствие. С другой стороны, сюжет линеен, и одни события происходят только после того, как вы совершите определенные действия.

И как всегда, ожидается огромное количество (несколько сотен) возникающих только при определенных обстоятельствах случайных ***под-квестов***, и разработчики обещают, что их сюжеты тоже будут нелинейными, стимулирующими повторное прохождение игры. Ну а то, что все задания фиксируются в определенном «журнале», думаю, никого не удивит.

В общем, нам обещано более 100 часов для прохождения всех встающих перед игроком заданий, включая как основные, так и дополнительные.

К сожалению, разработчики пока не собираются вносить в игру многопользовательский режим, хотя это и стоит в их планах. Главная, возникающая в этом случае, проблема, по их словам, — это сохранение сюжетной линии.

Ну что ж, будем дожидаться выхода игры.

Удачи!

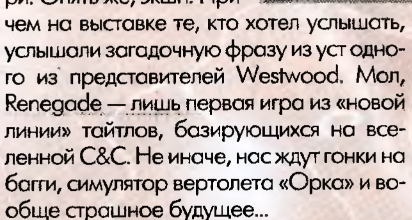
Не успел Westwood закончить второй корпус C&C, как началась постройка третьего. Правда, в отличие от первых двух, он возведен совершенно в другом стиле.

Первый взгляд на C&C: Renegade

Сергей КИСЕЛЕВ
mailto:kiselev@iptelecom.net.ua

В недрах Westwood рождается новый мощный экшн. Игра называется **Command and Conquer: Renegade**, *что явно указывает на некую связь с предыдущими хитами из серии C&C.*

О Command&Conquer: Renegade мы слышим уже давно. Ведь игра делается уже больше года, информацию удержать в тайне было сложно. Сначала она просачивалась из неофициальных источников, и проект представлялся как *C&C: Commando*, затем открыто высказались уже сами разработчики, а там подошла и ECTS'99, и миру явился рискованный проект Westwood. Почему рискованный? Да уж слишком резко отвернулись создатели от своей стратегической серии, углубившись в непривычные для ее поклонников дебри. Опять же, экшн. Причем на выставке те, кто хотел услышать, услышали загадочную фразу из уст одного из представителей Westwood. Мол, Renegade — лишь первая игра из «новой линии» тайтлов, базирующихся на вселенной C&C. Не иначе, нас ждут гонки на багги, симулятор вертолета «Орка» и вообще страшное будущее...



Если вы думаете, что это будет старый хит с новым названием, то вы ошибаетесь. Примеров переделки старых, «хитовых» концепций под новый жанр довольно много. Если мыслить глобально и ругаться строгими терминами, то для продления времени жизни произвольной игровой вселенной существует два способа.

Способ первый заключается в улучшении движка, создании совершенно новых атрибутов игры, неимоверной закрутке нового сюжета, а может, даже и в допечатке каких-то модулей старой игры. Самый яркий и классический пример — серия *Heroes of Might and Magic*. Развивался движок, менялись атрибуты: герои, армии — вводились новые правила, расширялись карты и менялись формулы. Концепция и вселенная оставались старыми.

Второй способ много хитрее — сменить жанр, а может, даже сделать смесь жанров. Более-менее удачным примером может служить *X-Com: Interceptors*, а также еще не вышедший Warcraft III (про который я писал в предыдущем номере). Но во втором случае на игрока будут давить болезненные воспоминания о сладких часах игры за предыдущим хитом, он невольно будет воспринимать новую игру в рамках старой, и адаптация к новому жанру может пройти вовсе не безболезненно.

Жизнеспособность вселенной C&C уже ни у кого не вызывает сомнений. Естественно, на предположение, что новая игра — это простой экшн, разработчики возмутились — фиг вам простой, это будет экшн плюс приключения, плюс нелинейный сюжет, и все это — не закусывая. В кратком брифинге значатся следующие миссии, например: спасти доктора Мебиуса, основательно напичкать зенитные батареи C4 и подорвать, а также изорвать на мелкие кусочки и съесть планы Кейна по захвату планеты.

География миссий будет обширной: померзнем в альпийских горах, распугаем летучих мышей в пещерах, промокнем во влажных джунглях. Ситуация осложняется тем, что Westwood собирается сделать громадные карты — на них явно просматривается горизонт. Большое внимание уделено как тщательной детализации, так и реалистичности мира. Странно, но их движок решает задачи открытых/закрытых пространств. Обязательно дадут заползти в грузовые вертолеты, осмотреть базы и даже забраться в Temple of Nod. Хе-хе, похоже, в основе идеи игры лежала экскурсионная поездка по местам боевой славы.

Оружие выдадут не скупясь — *снайперская винтовка, шотган, M16* с подствольником, *лазерное оружие, рокет лаунчер* и аж три вида. Но весь этот арсенал не спасет вас — Louis пообещал, что бегать и стрелять во всех подряд, конечно, придется, но делать это надо немного изящнее и не очень нагло. Следующее известие должно повергнуть в трепет истинных поклонников C&C: «man», озвучивший Коммандо, дожил до наших дней и будет привлечен к озвучке и в Renegade. Даешь «I got a present for ya!».

Что касается **физической модели**, то Westwood клянется, что все будет очень круто. Добавлены даже зональные повреждения врагов. Также введено понятие степени тревоги у врага, то есть он может реально оценивать опасность. Кстати, если вы подстрелите одного, то остальные не только покрошат вас, но и быстренько окажут раненому первую медицинскую помощь. Враг знает карту назубок, срезает углы и появляется в самых неожиданных местах.

Исключительно крутой фичей является возможность захватить технику врага и затем веселиться от души. Кстати, если будете играть с друзьями, то появляются неожиданные командные решения: захватив джип, можно пользовать его в качестве местного эквивалента тачанки — один правит, другой занят пулеметами.

Кстати, сама игра находится в разработке уже больше года, а торжественный выпуск на прилавки ожидается в начале 2000 года. Ах да, **поддержка ускорителей** обязательно будет, что касается **игры по сетке**, то одновременно таскать скин доктора или прилеплять на спину друг другу C4 смогут 32 человека.

Мои прогнозы: перво-наперво, это экшн для стратегов и поклонников мира C&C, народ побежит глазеть на здания и кататься на машинках. Что касается геймплея, то, сдается, это будет смахивать на *Hidden & Dangerous*, игру лично для меня не особо приятную, а потому и неправильную. Экшна, как такового, будет немного — все-таки вид от третьего лица. Впрочем, может именно Westwood возьмет и сделает по-настоящему динамичную и интересную игру в этом жанре.







Thief 2: Миссии под покрывалом тьмы

Андрей ЯСЕНКОВ

Когда ***Thief: The Dark Project*** лег на полки магазинов, очень многие не знали, к какому жанру отнести эту игру. И не удивительно: при всех признаках *3D-shooters* ваш герой не мог «грудью пробивать себе дорогу», погибал практически сразу. С другой стороны, воровские наклонности главного персонажа позволяли ему проскальзывать без боя в самые защищенные зоны.

Появление Thief Gold подхлестнуло интерес к игре, тем более, в свете грядущего ***Thief 2: The Metal Age***, который планируется сделать на сильно улучшенном движке *System Shock 2*, или, как это называют разработчики, «third revision of the Dark Engine». Так что в отличие от 8-битного цвета Thief, мы увидим все 16, плюс добавили еще множество «фич», взятых из вышеназванного SS2.

Мы по-прежнему будем играть за *Гаррета* – вора по найму. Теперь наш новый противник — местный «продажный» шериф, жаждущий вашей крови (вспоминаются истории про Робин Гуда ☺). Кроме того, вас ожидает масса сюрпризов, например, масса новых технологий. Как вам, к примеру, появление на улицах города полумеханических созданий, secure камер в коридорах замков, засекающих ваше движение, и мощных электрических источников света? Чтобы противостоять этому, в инвентаре нашего героя появится масса специфических предметов, помогающих ему выжить, вам обещают как оружие, так и воровские «спецпринадлежности» (какие, пока не уточняется).

Радуйтесь, в игре будет *мультиплейер* — совместное выполнение миссий (cooperative), причем для этого режима разрабатываются специальные, «многопользовательские» задания. Например, надо бесшумно завалить двух стоящих друг против друга охранников. Одному вам с этим не справиться, ведь оставшийся в живых противник поднимет тревогу. А если вас будет двое, трое, тогда все ОК.

Но *thiefmatch*, увы, пока не планируется, а ведь как бы было весело поохотиться друг на друга в полутемных переулках средневекового города.

Кстати, соотношение «тактических» (stealth) и «аркадных» миссий изменилось. Стало больше «воровских», что не может не радовать. Хотя и заданий «убей их всех» достаточно.

А выйдет все это следующей весной. По крайней мере, так официально заявлено Looking Glass.



Пирамиды против времени, Лара против пирамид

Анастасия КУДРЯВЦЕВА

Фирма *Eidos* подготовила к выходу в свет следующую, уже четвертую, часть сериала *Tomb Raider*. Его героиня — ***Лара Крофт***, компьютерная дива, бесстрашная искательница приключений, уже более трех лет продолжает свое триумфальное шествие под восторженными взорами своих поклонников. От игры к игре популярность Лары стремительно растет, ее жизнь с каждым разом становится все полнокровнее и, как у реального человека, обрастает не только слухами, но и мифами. В ***Tomb Raider Last Revelation*** (так будет называться игра) для Лары придумана интересная легенда, а на обучающем уровне Вы опять вернетесь в ее родовое поместье. Здесь, на фоне прекрасных пейзажей, Вы (в образе героини) научитесь быть ловкой, сильной и смелой.

Внешний облик Лары в этой игре станет более реалистичным, а значит, еще более привлекательным. Чувствуется, что создатели игры стараются уйти от ломаных линий, фигура персонажа обретает трехмерность благодаря световым эффектам. И движения Лары становятся более изящными. Кроме того, у нее появляются новые возможности: поднимаясь на отвесную стену по канату, героиня уже работает обеими руками, научилась она и стрелять из укрытия, хотя некоторые геймеры, возможно, сочтут это занятие утомительным.

Место действия основной игры — Египет. Как и в предыдущих играх, Лара занята археологическими раскопками, на этот раз она ищет приключения в гробнице древнеегипетского бога Зла — Сета. Здесь, спасая мир от зла, которым Сет отравляет все вокруг, она столкнется с потусторонними силами и вступит с ними в единоборство.

Переходя от уровня к уровню, Вы должны быть очень внимательными и постараться не пропустить ни одной гробницы — в них могут находиться предметы, которые пригодятся позже. Безусловно, Вам понравится нововведение — дневник Лары, из которого можно будет узнать, как решать отдельные задачи. Возвращение из гробницы легким Вам не покажется, но ведь в этом и заключается вся прелесть игры... Итак, ждите появления очередной части Tomb Raider Last Revelation уже к концу ноября этого года.

После поисков разбитого космического корабля все население этого квартала отправилось искать Магический меч. Или это было до корабля? Да, в лабиринтах, построенных NWC, кто угодно заблудится...

Андрей ЯСЕНКОВ

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC

ARMAGEDDON'S BLADE

Кампании всегда были важной составляющей стратегических игр. Вокруг них строились основные игровые особенности, разрабатывалась сюжетная вселенная и формировались интерфейсные «примочки». Отдельные сценарии и карты обычно предназначались как для многопользовательских баталий, так и для увеличения времени, проведенного игроком за новой игрушкой. Примерно тем же целям служат дополнения к уже вышедшим играм — те самые add-on и expansion pack's. Но обычно эти продолжения остаются «в тени» игры и мало влияют на ее судьбу. Хотя в любом правиле есть исключения, примером чему — Heroes of Might&Magic. Выход Price of Loyalty — add-on'a ко второй части — в свое время добавил популярности игре, и те, кто успел поставить PoL, не хотели возвращаться к оригинальной версии. Похоже, что та же судьба ждет ***Armageddon's Blade — expansion pack к HoM&M III****.*

Великолепная шестерка

HoM&M III: AB хорош тем, что содержит большое количество «фич», достаточно серьезно меняющих общее восприятие игры, не говоря уже о том, что нам подарили целый новый город (см. «Мой компьютер», №43). Плюс ко всему появился целый «взвод» новых героев. Причем уникальных, имеющих свою собственную специализацию и доступных только в сценариях новых кампайнов. Собственно, именно для них они и были созданы.



В первом кампайне, ***Armageddon's Blade***, давшем название всей игре, мы сталкиваемся с весьма оригинальной ситуацией. Ибо помимо того, что нам вручают трех уникальных героев, которыми придется воевать в финальном бою (герои-рыцари **Catherine** и **Roland** — специалисты по *crusaders/swordsman* и эльф **Gelu**, способный делать из любых эльфийских и людских стрелков примерно в полтора раза более мощных снайперов *sharpshooters*), разработчики дают нам в развитие воина-демона **Xeron**, прибавляющего к характеристикам любых наличествующих у него *Devi/ArchDevil* бонусы: 4 — к атаке, 2 — к защите и 1 — к скорости. Фактически, в нескольких картах нам приходится накачивать собственного противника, с которым мы столкнемся в «полуфинальном» бою. Понятно, что мы победим — именно на этом строится вся последующая сюжетная линия истории планеты *Ксиин* (Катерина с Роландом возвращаются в *Энрот*, считая, что *Эратия* вполне способна позаботиться о себе сама, а эльф Гелу уносит *меч Армагеддона* (бонусы в 3 единицы к атаке, защите и силе магии и в 6 единиц к знанию героя, плюс эксперт-заклинание *Armageddon* в магическую книгу и иммунитет к нему для собственных войск) с собой в глухие леса, и дальнейшая судьба их обоих неизвестна. Таинственно появившиеся города элементалов также непонятно как исчезают, достигнув своих целей по защите планеты. Но ведь несколько обидно уничтожать того, кто был с такими трудами выращен и взлелеян.

Остальные кампайны, идущие параллельно с основным, не ставят нас в такую драматическую ситуацию. Так, в ***Dragon's Blood*** мы не только поэтапно приводим к цели (стать драконом при помощи артефакта *Vial of Dragon Blood*) «оверлордшу» **Mutare** (бонусы в пять единиц к атаке и защите любых драконов), но и в финальном сценарии реализуем ее мечту — уничтожаем всех противников. Кстати, вышеназванный артефакт был специально введен в игру, как и меч Armageddon's Blade.

В ***Dragon Slayer*** — пожалуй, одном из самых нестандартных кампайнов, мы столкнемся с необходимостью весьма быстро (каждый раз — за шесть месяцев) поэтапно выполнять задание по убийству нейтрального дракона определенного типа. Во-первых, мы должны очистить страну от мощных драконов и защитить от них население. Во-вторых, наш герой, юный волшебник **Dracon**, стремится доказать, что является достойным преемником дела своей матери, знаменитой *Охотницы на Драконов*. Наш герой способен, аналогично Gelu, создавать из любых магов/священников чародеев *Enchanters*, мощных бойцов и великолепных магов. И именно время станет нашим главным противником, поскольку обычный «враг» появится только в одном сценарии из всего кампайна.



Кстати, очень спешить придется и главному персонажу кампайна ***Festival of Life*** — варвару **Килгора**, специализирующемуся на *Behemoth* (бонус в 5 единиц к атаке и защите, плюс 10 к удару). Правда, он должен колесить по стране не с целью занять все шахты (как было у того же Dracon'a, уж-жасно скучное занятие, никак, разработчики неудачно пошутили), а в своеобразном сафари — нужно убить все нейтральные войска. Это что-то вроде теста на роль будущего вождя, проводимого в рамках вышеназванного Фестиваля Жизни. Не спорю, задание нестандартное, но лишено элемента азарта, не удастся посоревноваться с противником в экспансии и развитии. Но остальные карты более интересны и продуманы.

Собственно, это относится ко всем шести кампайнам, включая два последних — ***Playing with Fire*** и бонусный, открывающийся по прохождении предыдущих пяти — ***Foolhardly Waywardness***. Первый продолжает сюжетную линию событий в Эратии, рассказанную от лица юной ведьмы **Adrienne**, эксперта в магии огня, ведущей борьбу с рыцарем-некромантом (лорда Хаарта помните?). О последнем кампайне, повествующем о «тропических» похождениях алхимика Кристиана, я умолчу — он очень хорош и очень труден. Получите удовольствие сами, поэтапно раскрывая все его подробности.

В целом, замечу следующее: в отличие от оригинального HoM&M III: Restoration of Erathia, где кампайны производили впечатление обучающих, предназначенных для впервые в жизни увидевших пошаговую стратегию, сценарии expansion pack'a — для ветеранов «героической эпопеи», тех, кто не признает уровни сложности ниже Impossible. Кампайны HoM&M 3: AB — это очень сложные, точно просчитанные карты, в которых один неправильный ход может привести к проигрышу. И, мой вам совет — не гонитесь за «накачкой» героев, с этим они управятся сами, в боях, берите в начале игры деньги, их всегда не хватает☺.

Но какими бы длинными ни были придуманные разработчиками кампании, они обычно заканчиваются. И вот здесь разработчики сделали нам подарок.s

Бесконечная история

На данный момент никого не удивляют большие перечни новых карт к играм, поскольку разработчики со временем выкладывают для общего доступа редакторы для своих игр. Но рисовать свою карту — дело кропотливое и трудоемкое, другой вопрос, когда их «строит» компьютер. HoM&M II имел свой «генератор карт», но несколько, мягко говоря, туповатый, и его «продукцию» приходилось доводить «до ума» руками. Armageddon's Blade содержит в себе достаточно умный механизм создания карт, практически не требующий финальных правок. Правда, и «думает» он достаточно долго☺.

И есть из-за чего. Практически все игровые объекты имеют свои параметры — от нейтральных войск (задается как их число, так и вероятность присоединения к вам) до нейтральных месторождений и городов. Они были весьма сложны в HoM&M III:RoE, а теперь приобрели и дополнительные особенности.

Достаточно многое, увы, не полностью описано в руководстве к игре, зато интуитивно понятно при рассмотрении в редакторе карт.



Я далеко не случайно вначале статьи назвал кампании «важной составляющей стратегических игр». Хотя карты и появлялись, но создание их сюжетных связок всегда было прерогативой фирмы-разработчика игры. Так же, как, собственно, развитие сюжетов игровой вселенной. Еще одно нововведение в Armageddon's Blade — это **редактор кампаний**. Предварительно созданные сценарии вы можете собирать в собственные блоки. Выбрав карту, последовательность миссий, расписав музыку, видеовставки и прочие особенности, можно создать весьма интересные образцы жанра, превратив кампании в поистине бесконечную историю. Жаль, что пока (до выхода четвертых «Героев») возможностей в Campaign Editor'e не так много — сказывается ограниченность доступных ресурсов.

Несомненно, Armageddon's Blade — один из лучших когда-либо выходивших expansion pack'ов. Не менее продолжительный, чем в оригинальной версии игровой период, новые отдельные сценарии, новый редактор, random generator, 23 новых бойца, пара новых артефактов и т.д. и т.п. Отличный add-on для отличной игры.

Рекомендую!

Коды:

nwcquigon	Поднять уровень на единицу
nwcpadme	Дать герою Archangels
nwcdarthmaul	Дать герою Black Knig
htsnwccoruscant	Все строения
nwcr2d2	Дать герою все боевые машины
nwcwatto	Деньги и ресурсы
nwcpodracer	Дать герою бесконечное передвижение
nwcprophecy	Показать карту обелисков
nwcrevealourselves	Открыть карту мира
nwcmidichlorians	Дать герою 999 маны и все спелы.

Неутомимые герои анекдотов снова на экранах ваших компьютеров. Сумеет ли Василий Иванович, превращенный пришельцами в киборга, выпутаться из неприятностей? Не знаете? Тогда заходите в новое здание, построенное «Букой». Может, именно в его стенах вы найдете ответ на этот и многие другие мучающие вас вопросы.

Богдана КОЗАЧЕНКО



ПЕТЬКА и Василий Иванович 2
СУДНЫЙ ДЕНЬ

Честно говоря, любители квестов всегда казались мне монстрами, еще похлеще любителей кроссвордов. Но и у монстров должны быть хоть какие-то радости в жизни. Компания **S.K.I.F** *разработала, а повсеместно известная* **«Бука»** *выпустила программный продукт под названием* **«Петька и Василий Иванович 2. Судный день» — квест** *отечественного (как-то трудно тут ставить кавычки), в смысле — СНГ'шного, происхождения, то есть изначально выполненный на понятной мове.*

Однако боюсь, что тот, кто понимает и ценит тонкие радости новизны, будет несколько разочарован целым рядом странных и загадочных особенностей, свойственных второй части хитового русского квеста. Впрочем, обо всем по порядку.

Вместо 463 метров места на жестком диске игра требует 150, 3 CD заменены одним диском — это уже хорошо (ведь достаточно много говорилось о том, что не все могут себе позволить такую роскошь,



как 500 свободных метров, конечно, когда речь не идет о King Pin). Один диск вместо трех обнадежил нас, авось часть программных файлов скуластые побратимы решили все-таки как-нибудь съежить. Однако не тут-то было: на самом деле игра настолько маленькая, что места на одном этом диске ей много. А что, и правда, могли бы игру в пачках дискет выпускать, нечего блестящие кружочки портить ☺ ...

В самом начале игры «самый посещаемый российский игровой сайт» Absolute Games авторитетно взирает на вас с монитора, что производит несколько обескураживающее и не самое приятное впечатление. Весь интерфейс остался прежним. Не изменились ни внешность главных героев — божественная криволапость Чапая и «козья ножка» Петьки — ни вид местности — деревня Гадюкино. Многие приколы тоже остались прежними. Значит, не прав тот, кто сказал, что время меняет все — в общей сложности, каким ПиВИЧ был, таким он и остался. Да и не мудрено: если первая игра готовилась два с половиной года, то вторая появилась на прилавках достаточно быстро, меньше чем через год.

Меню действий — красная, слегка морская звезда — перекочевала во вторую серию. В самом начале игры инопланетянам здорово досталось от Чапаева, волею судеб попавшего к ним в плен. О том, как он там оказался, вы сможете прочесть в книге «Без второй пол-литры не будет литра!», написанной, видимо, самим Петькой в какое-то особенно хмурое, похмельное утро. Там даже схема есть — с тройной шкалой времен, земным шаром и луной, нопичканной инопланетянами. Легендарный комдив вырвался из злобных рук нелюдей настоящим Терминатором (Чапаратором, согласно рукописи), вдобавок со встроенным в мозг нехорошим микрочипом.



Итак, *задачи-минимум (их две) просты*: обезвредить катакомбы инопланетян, расположенные под славной деревней Гадюкино, и найти врача, который согласился бы вынуть дурацкую железку из головы пострадавшего при столкновении с внеземной цивилизацией. Управлять игрой без вмешательства «морской звезды» просто: *смотреть — «1», идти — «2», брать — «3», использовать опции — «4», говорить — «5», переключаться на Чапая — «6», карта — Tab, сохранить — F2, восстановить — F3, возврат пропавшего курсора — Alt-r.*

В игре всего две части. Действие первой разворачивается В Гадюкино и ПОД Гадюкино. Как водится, нужно собрать массу странных вещей, которые ничем не выдают своей потенциальной полезности, то есть не блестят, не мерцают и не разговаривают. Учитывая «мультяшную» графику, быстро определить, что тебе может понадобиться в будущем, не так уж просто, тем более, что сюжет вобрал в себя не только множество характерных черт популярных американских фильмов, но и астрально-эзотерические извращения, поделенные на нелегкий программистский юмор. Подбирая потерянную на свалке пионэрами (курсив Петькин) модель самолета, ни за что не догадаешься, что это на самом деле не что-нибудь такое, а символ воздуха. А горшок с коноплей оказывается, берите повыше, символом земли. Берите-берите, для гостей Петьке ничего не жалко.

Что бы с вами не происходило, внимательно следите за *строчкой внизу экрана*: именно благодаря ей можно четко ориентироваться в виртуальном пространстве. Если под убогой тропинкой появляется надпись «дорога», значит, никуда не денешься, нужно идти в лес, потому что нечто там ждет вашего появления.

Придется лезть в сухой колодец (начало катакомб) и выбираться обратно, то есть все время возвращаясь, как в первой игре, в родную деревню. Свободно передвигаться по карте (все так же вклеенной в крышку чемодана) можно только тогда, когда все ее уголки уже исхожены. В катакомбах карты нет, зато полно наскальных росписей смешанного стиля. Среди прочего со стен пялятся Бивис и Батхед (пионэрский привет поклонникам американского юмора), горельеф Дюка Нукема (от которого нужно отломать шотган), всенепременные озера лавы и торчащий из стены кусок мотоцикла, который запасливый Петька, мелкий осквернитель памятников народного хозяйства, прихватит с собой.

Если вам очень понравилась однаединственная кнопка во всей игре, вы, конечно, можете ее нажать. Однако предупреждаю: ничего интересного там нет, причем накануне лучше записаться. А титры вы и так в конце игры увидите. Озера лавы, кнопка и бочка с радиационными отходами в музее (ПиВИЧ-2, part of two), согласно реплике маленького помощника легендарного комдива, является «неотъ-



емлемым элементом любой современной игры», да-да, именно так, а вы не знали?

Разговоры не имеют большого значения, а врагов, как таковых, и вовсе нет. Инопланетяне благополучно упали вместе с Чапаем с луны прямо в открытый космос, так как обостренный инстинкт самосохранения побудил Терминатора выбить иллюминатор. Впрочем, с ним-то ничего страшного не случилось — просто вернулся на историческую родину, и все. Неотъемлемая часть родного пейзажа — живописные алкоголики всех форм и расцветок украшают собой почти что каждый кустик, а в лесу их и вовсе — что опят в октябре. Неразлучная тройка анархистов-алкоголиков гордо красуется даже во второй части игры, действие которой разворачивается, между прочим, не где-нибудь там, а в Нью-Йорке 1963 года.

В столицу большой страны Америки соратники попадают благодаря машине времени, найденной в катакомбах. Нельзя сказать, чтобы они себя в этой державе почувствовали очень неуютно. Языковой барьер отсутствует, так как, по всей видимости, разговаривать приходится преимущественно с эмигрантами, а также их потомками. Внучка Анки с внуком Фурманова, как и положено, будут помогать друзьям своих предков, зато анархисты даже слова доброго не скажут. Ну и не надо, подумаешь.

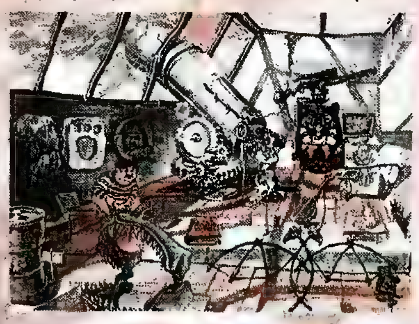
Наряду с эротическими намеками, сопряженными с подчеркнутым отрицанием теории и практики психоаналитической школы (и правильно, никогда в жизни доктор Фрейд никого не вылечил), и малопонятными репликами («Да где мы тут возьмем доктора? Может, тут, в будущем, никаких болезней не осталось». — «Раз есть евреи, значит, и доктора есть». — «А почему вы решили, что тут есть евреи?» — «А ты сам посмотри: море, солнце, пальмы, пляж». — «Интересная теория!») полно программерских откровений: «В этой банке хранится белая мышь». — «Майкрософтовская?» — «Да нет, обычная». — «Тогда не белая, а серая»; «Кому что, а мне бы стакан водки и процессор шестого поколения!»; «У меня сегодня что-то с астралом связь плохая». — «Что, плохой провайдер?» — «Да нет, скорее, помехи на линии»; и пр. В общем, диалоги сами услышите. Уж что-что, а поговорить они оба не дураки.

Зато героям на пути встречались только исключительные персонажи. Они опять столкнуться с вудуисткой, не выходящей в астрал без чашечки хорошего мокко, Павликом Морозовым, стукачом на барабане, с садистом-вивисектором (в третьем поколении) доктором Павловым и очень добросовестным мальчиком Билли. История последнего небезынтересна. Садисту Павлову для успешной операции над мозгом Чапая понадобился системный оператор, который бы помог убрать операционную (украшенную статуей зомби-слуги из «Семейства Аддамс»). Для того чтобы отыскать подходящего парня, Чапаев и Петька отправились на «Задворки» — область, обведенную на карте белым кружком. Кстати, о карте: ведет она себя в этой части игры классически, однако это действительно настоящая карта, со всеми доступными монитору авеню, музеями, мостами и прочим. Понятно, что пройти ее всю вам никто не даст, поэтому четыре активные области — Набережная, Деловой центр, Больница и Задворки — обведены белым кружком со стрелочкой.

Так вот, мальчик Билли сидит на специально созданных для него «Задворках» и мастерит форточки, попутно убивая стамеской непрошеных сумасшедших, и мечтает в далеком будущем облагородить форточкой своего изготовления каждый дом в мире. Несколько позже, находясь в операционной (в качестве оператора) доктора Павлова, он изо всех сил колотит по ящику с надписью «Windows 63». Маленький такой мальчик, фамилии его не помню, но манеры такие запоминающиеся, характерные...

Героически пережив операцию, Василий Иванович берет Петьку, и они отправляются на концерт, где поют со сцены что-то похожее на «AC/DS» под аккомпанемент Анкиной бас-гитары. Потом титры. Все.

Впечатление от игры очень неровное. Наряду с удачными находками встреча-



ются даже не подобия, а обыкновенные кальки с ПиВИЧа Номера Первого. Например, один из первых эпизодов, где веселый Чапай угощает Петьку сигарой с взрывчаткой. Больше полувека прошло с тех пор, как отечество разрешило проблему определения второй свежести: но от некоторых приколов в игре издалека тянет то ли ею, родимой, то ли казарменными портянками. И куда ребята так торопились, спрашивается? Какие ограничения во времени помешали сделать из вполне пристойного, испробованного временем и рынком материала действительно хорошую игру?

Ну да ничего. В этой серии Василий Иванович сообщил Петьке о том, что он, собственно, и есть его, Петьки, настоящий отец, а в следующей — не иначе как Петька со своей доблестной матерью Анкой и отцом Василием Ивановичем окажутся в самой что ни на есть Внутренней Монголии, где на рыжих тигрохвостах будут сражаться с порождениями Карлоса Кастанеды при помощи пустых бутылок — символов пустоты, доблестного Карлсона, при поддержке Квентина Тарантино, Земфиры и Николая Фоменко. Продолжение следует...

*Редакция благодарит фирму «СОФТПРОМ» (**info@softprom.kiev.ua, http://www.softprom.kiev.ua**) за оказанную помощь в подготовке материала.*

Оказалось, что Microsoft умеет не только украшать своими форточками ваши компьютеры. Мы уже водили один раз экскурсию по недостроенному зданию АОЕ-2. Теперь оно полностью готово, и, естественно, наш автобус не мог проехать мимо.

Выхода этой игрушки ждали с нетерпением. Рекламной кампании **Age of Empires II** *мог бы позавидовать любой из кандидатов в президенты. Демо-версия, появившаяся на нашем рынке этим летом, наглядно доказала, что* **Age of Kings** *не только не хуже своей предшественницы (Age of Empires), но и во многом превосходит ее. Короче говоря, у всех были причины для напряженного ожидания сиквелла. И вот — свершилось. Можно только поблагодарить ребят из* **Microsoft** *за то, что они не поддались дурному влиянию некоторых фирм-разработчиков и не стали откладывать выхода игрушки. По-моему, такая пунктуальность только лишний раз подтверждает высокий профессионализм этой команды. Но оставим в покое разработчиков (тем более, что для некоторых слово «Microsoft» звучит как ругательство) и обратимся непосредственно к игре.*

Действие игры переносит нас в раннее средневековье, когда на обломках Римской империи выросли молодые варварские королевства франков, британцев и готов. Большую роль в политической жизни Европы начали играть скандинавские племена, их боевые дружины наводили ужас на весь Западный мир. Византийская империя вела кровопролитные войны с германцами на западе и арабскими племенами — на востоке. На британских островах кельты и шотландцы с завидным упорством противостояли новым захватчикам, пришедшим на смену неугомонным римлянам. На Дальнем Востоке росла мощь Китайской и Японской империй. Это было время непрекращающихся войн, время создания и падения королевств и княжеств, время, когда вождь небольшого варварского племени имел все шансы подняться до уровня римского цезаря. Это время вошло в историю под названием «Темных веков».

Шли годы. Определялись границы новых государств, развивались науки и ремесла, появлялись новые технологии — человечество вступило в эпоху феодализма. Могучие феодальные владыки, сидя в неприступных замках, железной рукой правили своими землями, зачастую не считаясь даже с королями. Значительно изменились и способы ведения войны. На смену непоколебимому строю римских легионов пришла закованная в латы рыцарская конница. Именно она стала основой любой армии, отодвинув пехоту на второй план. Больше внимания уделяется разработкам всевозможных осадных механизмов, а с изобретением пороха появился новый род войск — артиллерия. На Ближнем Востоке образовались новые государства: турок, персов, сарацинов. На смену мелким феодальным владениям пришли огромные империи, а пограничные стычки и разбойничьи набеги сменились затяжными и кровопролитными войнами.



Василий ПОПОВ



Вам предлагается выбрать **один из тринадцати народов**: *викинги, монголы, тевтоны, готы, британцы, японцы, кельты, китайцы, персы, турки, сарацины, византийцы и франки.* Свой народ нужно провести сквозь тьму варварства и феодальных междоусобиц к созданию великой империи. «Age of Empires II» — типичная RTS, тем не менее, просто язык не поворачивается назвать ее клоном.

Многие разработчики компьютерных стратегий старались привлечь внимание к своим творениям, внося в них элементы RPG, считая потенциал классической real-time стратегии израсходованным. «Эпоха королей» наглядно показала, что это не так. Эту игру можно смело назвать «симулятором средневековья». В ней очень органично совмещены элементы «военных стратегий», вроде *Warcraft* и *C&C*, и экономических стратегий, таких как *Civilization* или *Master of Magic*, только в реальном времени. Переходя от одного этапа игры к другому, вы словно воочию наблюдаете историческое развитие человечества. Если в период «Темных веков» вполне можно удовлетворять потребности своего народа в **пище** охотой, рыбной ловлей, собирательством и скотоводством, то в «Эпоху феодализма» именно сельское хозяйство становится основным видом добычи пропитания. Помимо пищевых, в игре имеются такие **виды ресурсов**, как **золото**, **лес** и **камни**. Спрос на последние поначалу невелик. Но вам не обойтись без них в *«Эпоху замков»*, когда придется строить мощные крепостные стены и непосредственно замки. К тому времени, как вы доберетесь до «Эпохи империй», запасы природных богатств значительно оскудеют и не смогут в достаточной мере удовлетворять ваши нужды. Тут-то и вступит в свои права рыночная экономика. В здании **рынка** вы сможете продать излишки своих товаров и купить недостающие, а затем использовать вырученное золото на апгрейды или постройку новых зданий и юнитов. Зная основы рыночной экономики, вы сможете **торговать** с наибольшей для себя выгодой, что очень поможет на более поздних этапах игры. Подобное сочетание военных и экономических элементов позволит вам выбрать общую стратегию. Вы можете, как в Warcraft, направить все силы на создание мощной армии и физически уничтожить всех своих оппонентов, либо сосредоточиться на мирной экономике и, достигнув должного уровня развития, показать миру свое могущество, построив уникальную (и самую дорогостоящую) постройку в игре — **Чудо Света**, что тоже принесет безоговорочную победу.



Особое внимание хочется уделить **управлению**. В Age of Empires II есть иконки практически на все случаи жизни. К примеру, вы можете задать *степень агрессивности* для того или иного отряда. В зависимости от вашего желания, солдаты будут *патрулировать местность или охранять определенное здание*. При нападении противника такой отряд отгонит врага и вернется к охраняемому объекту, а не будет гоняться за ним по всей карте. Такая тактика исключает возможность попасть в засаду. Вы также можете завести какую-то часть своих юнитов *внутрь постройки*, и они будут отражать нападение из-за стен здания. Очень удачной находкой разработчиков явилось введение *«сигнального колокола»*. При нажатии на эту иконку все ваши крестьяне спрячутся внутри зданий, что поможет сохранить мирное население при неожиданном нападении врага. Когда доблестные воины отобьют атаку, крестьяне вернутся к своим делам. Дважды кликнув на том или ином юните, вы можете объединить в группу всех юнитов этого типа, что, несомненно, ускорит как перегруппировку войск, так и сбор крестьян для ремонта того или иного здания.

До сих пор за **реалистичность** хвалили в основном 3D-шутеры. Но кто сказал, что виртуальные миры стратегических игр не могут быть реалистичными? Вот один из примеров. На самых ранних этапах создания империи ваши подопечные добывают себе пропитание, в числе всего прочего — *охотой*. И если со стадом оленей легко справляется один крестьянин, то на *дикого кабана* приходится идти вдвоем или втроем. Что касается *волков*, то они нападают не только на беззащитных поселенцев, но и на хорошо вооруженные военные отряды. Здания в Age of Kings наконец-то приобрели достойные своего названия масштабы, и если вы строите *замок*, то получите именно ЗАМОК, а не его миниатюрную копию. Огромные постройки, естественно, занимают много места, так что учитывайте это, когда будете обносить свой город крепостной стеной. Кстати, обязательно сделайте *ворота*. Теперь это не просто украшение города, как было в *TA Kingdoms*. Они автоматически открываются, пропуская ваших и союзнических юнитов, и стойко выдерживают натиск врага. Если Вы решили идти на штурм, потрудитесь взять с собой побольше таранов, баллист, требучетов и прочей продукции оружейных мастерских. Стены и здания в Age of Empires II не только громоздки, но и крепки: проткнуть их копьем, конечно, можно, но делать это под обстрелом вражеских лучников экономически невыгодно.

AI на довольно высоком уровне. Ваши юниты наконец-то безоговорочно повинуются командам: разумно выбирают кратчайший путь к месту назначения, по первому же приказу прекращают преследование противника — в общем, ведут себя, как настоящие солдаты. Враги также освоили основы тактики и стратегии. При атаке неприятельской крепости осажденные могут неожиданно открыть ворота, впустить внутрь небольшой отряд и, отрезав его от основной армии, уничтожить. Хотя фанатичной защиты стен крепости, как в *Black Moon Chronicles*, вы не увидите. Подняться на стену нельзя, поэтому, пока вы не ворвались внутрь осажденной крепости, стоит опасаться только артиллерии. Кроме врагов, в игре у вас могут быть *союзники*. Будьте с ними предельно осторожны. Если кто-нибудь из ваших бравых воинов, увлекшись, случайно разрушит здание или убьет юнита союзников, те сразу же превратятся в смертельных врагов. Но это еще полбеды. Главная проблема в том, что ваши юниты ни в какую не соглашаются сражаться с новоявленным противником. Для меня так и осталось загадкой: что это — глюк движка или забота разработчиков о морали и нравственности игроков?

Кардинальной разницы между расами нет. Монголы и сарацины занимаются земледелием не хуже франков и британцев. В казармах кельтов и викингов почему-то «рождаются» погонщики верблюдов (вместе с верблюдами) явно арабского происхождения. Сражаются они хорошо, но в окружении рыжебородых берсеркеров выглядят немного странно. Зато каждая раса имеет **уникальных юнитов**, которые удостоят вас своим вниманием после постройки замка. Они сильнее обычных бойцов. Именно к этим персонажам разработчики отнеслись с особым вниманием. В каждом из них заключена квинтэссенция военного искусства той или иной расы. Так, у монголов уникальный юнит — *конный лучник*, он очень быстро движется и не менее быстро (и метко) стреляет. Самый сильный пеший воин у японцев — *самурай*, он неизменно выходит победителем из схватки с суперюнитом любой другой расы. *Берсеркер* викингов, не замечающий ран в азарте боя, способен медленно регенерировать. Турецкий *янычар* вооружен ружьем, а хитроумный *китаец Чу Ко Ну* умудряется стрелять одновременно пятью стрелами.

Морские сражения не менее интересны и разнообразны, чем сухопутные. В игре насчитывается десять типов судов — от рыбацкой шаланды до галеона.

Апгрейдов предусмотрено великое множество (ведь по меркам виртуальной реальности игровой процесс занимает несколько веков), но я хочу остановиться на одном из них, действительно уникальном. *Шпионаж* (до выхода игры многие думали, что шпион — это уникальный юнит одной из рас) позволит вам без применения chat-кодов снять «туман войны». Правда, это дорогое удовольствие. Стоимость этого апгрейда напрямую зависит от количества юнитов и построек противника. Соотношение такое: 200 единиц золота за каждый вражеский объект. А если учесть, что «шпионаж» становится доступным только в «Эпохе империй», когда природные ресурсы уже на исходе, то овладеть этим искусством может себе позволить только очень богатое государство.

Я думаю, что описывать графику Age of Empires II не стоит. Все любители real-time стратегий наверняка видели демку. А тем, кто все-таки не видел, могу сказать: графика вас не разочарует. Здания, люди, животные, выпрыгивающая из воды рыба, — все прорисовано очень тщательно, а главное, необычайно красиво. Стрелы, не попавшие в цель, так и остаются торчать в земле. Явно видна кровь, прекрасно смотрятся языки пламени и прочие «прелести» феодальной эпохи.

Строить свое государство в Age of Empires II — одно удовольствие. Но не забывайте, что история человечества не заканчивается средневековьем. Значит, есть смысл ждать Age of Empires III.

«Шайбу! Шайбу!» Кто из нас в детстве не играл в хоккей во дворе и не «болел» вместе с папой перед телевизором за любимую команду. Прошло время, мы выросли, и на пороге уже XXI век. К нашим услугам появились компьютеры и, конечно, игры. Почему бы не сыграть в хоккей дома, сидя перед монитором.

NHL 2000

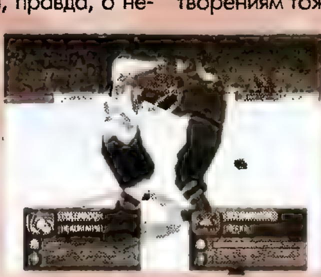
Дина ХАРИТОНОВА

Знакомо ли вам название *NHL 99*? Если незнакомо, я объясню. Это достаточно крутой хоккейный симулятор, выпущенный компанией *Electronic Arts*, а разработчик — *EA Sports*. Знакомое название, не правда ли? Эта фирма сделала себе имя на игрушках о спорте. Вспомним хотя бы *NHL 97* или *FIFA 98*. Тем, кто никогда не интересовался спортивными игрушками, это название ничего не скажет, но я обращаюсь не к ним, а к любителям компьютерных игр подобного толка. Рассказывать о том, как, зачем и почему у нас играют в хоккей, наверное, не нужно. Он всегда считался национальным видом спорта. Пожалуй, по популярности хоккей уступает лишь футболу, который всегда в Украине был суперпопулярным.

Один мой знакомый кардинально поменял свое отношение к спортивным игрушкам после того, как увидел и опробовал NHL. В результате получилось, как в телевизионной рекламе, просто, красиво и удобно. В нее мог играть и новичок и закаленный ветеран-геймер. Но были в игре кое-какие недоработки. Уж очень грубые ошибки делал компьютер. Да и графика не всегда была на высоте. Что делать, избаловали нас хорошими, качественными игрушками. Ведь к хорошему привыкаешь быстрее, чем к плохому.

И вот, представляете себе — СЮРПРИЗ! EA Sports разродилась новым томом хоккейной эпопеи. Разрешите представить — ***NHL 2000***. По традиции игра открывает очередной выпуск серии спортивных симуляторов. Вероятно, это осенний подарок любителям компьютерного спорта к Новому году. Как говорится, готовь сани летом, а телегу — зимой. Еще не наступил 2000 год, а вот она, игрушечка, уже лежит на прилавках и ждет своего покупателя. Этого события давно ждали любители, и, слава виртуальным богам, разочаровываться не пришлось. Я думаю, мало кому из конкурентов EA Sports удастся в ближайшее время подняться на подобную высоту. Хотя... Скажу по секрету, тихим-тихим шепотом, что *Fox Interactive* готовит к выпуску *NHL Championship 2000*. Но это событие еще не произошло, и обсуждать «кота в мешке» пока не хочется.

Вернемся к новому детищу EA Sports. Надо сказать, что, благодаря контракту, заключенному с *Национальной Хоккейной Лигой*, разработчики использовали всю полученную от нее информацию. Все возможности в основном остались неизменными. Десятки **стадионов**, которые являются точными копиями своих реальных прототипов. Большая **база данных**, включающая в себя несколько тысяч игроков. Естественно, **правила игры** соответствуют реальным. Пожалуй, основным событием сезона стал глобальный **прорыв в графическом изображении игроков**. Одна обрисовка мимики чего стоит! На льду теперь действуют вполне живые люди, а не манекены-монстрики, напялившие на себя маски людей. Очень реалистичны головы хоккеистов — они обрели вполне милые мордашки, правда, о некоторых так и хочется сказать: «Ну и морда!». Но ничего не попишешь, ведь «в хоккей играют настоящие мужчины», а настоящего хоккеиста обычно представляют себе эдаким шкафом с квадратным фэйсом.

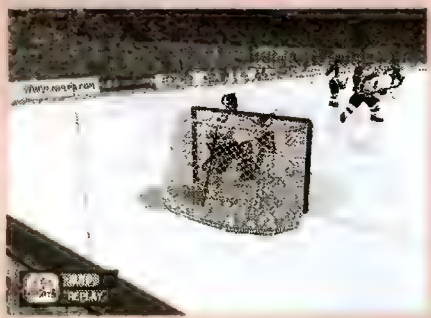


Есть еще одна интересная особенность. Создатели включили в игру программу, похожую на *Imigemaker*. Нет, это скорее ближе к работе с фотороботом. Создатели NHL дали возможность играющему самому **моделировать персонажей**. Эта программка называется ***Importing your face***. Название скромное и со вкусом. На основе введенных в игру фотографий можно смоделировать любое лицо или, например, свое отсканированное изображение подставить одному из игроков. А не хотите ли полюбоваться, как ваш шеф или декан гоняет с клюшкой по стадиону? Интересное, я думаю, зрелище выйдет! Да еще указать, где должны находиться рот, уши, глаза... Программа обработает информацию и поместит их на компьютерный макет. После этого можно заняться цветом глаз, кожи и волос. Правда, чтобы почувствовать себя Демиургом, нужна некоторая практика. Можно таких чудиков наваять! У меня, например, с первого раза получися полунегроевропеец с двумя ртами и с глазом где-то в районе щеки. Ух! Жутковатое зрелище. Так что тренируйтесь, а то выйдет круче, чем у одного похмельного Творца из фантастической книги Меделайн Симонс, который сотворил на свою голову зеленых троллей. Надеюсь, вы не будете заниматься моделированием в таком состоянии.

Логически рассуждая, можно сказать, что процесс создания персонажей вышел на потрясающе высокий уровень. У игроков можно менять все, начиная от расовых признаков и заканчивая фигурой (четыре руки, квадратные уши и т.д.). Имена своим творениям тоже можно давать самостоятельно. В списке есть практически все возможные имена. А комментаторы во время матча произносят придуманные имена игроков точно так же, как и изначальные. По-моему, моделировать игроков даже интереснее,

чем просто играть, но на вкус и цвет, как известно...

Разумеется, создатели не поскупились на украшение и раскрашивание своего нового дитяти. Интересна и **озвучка меню** — при манипуляциях с мышью звуковые эффекты «прокомментируют» ваши действия. На мой вкус, подборка **музыки** тоже хороша. Здорово озвучены и события на поле: игроки научились разговаривать, и мы вполне можем стать свидетелями перебранки судей и игроков по поводу нарушения правил. Значительно повысилась **играбельность**, тактика, защита и нападение также намного улучшились. Работа **искусственного интеллекта** стала намного продуктивнее, его предшественники, в частности NHL 99, в этом плане намного слабее. А о конкурентах вообще можно не говорить, поскольку, как известно, EA Sports в этом виде компьютерных игр — крупный специалист и лидер в производстве спортивных имитаторов.



В игре реализованы функции **хоккейного менеджмента**. Теперь при трансферах игроков вам придется придерживаться определенных правил. Появилось такое понятие, как карьера игрока. По утверждению продюсера проекта Дэйво Уорфилда, компания возлагает большие надежды на эту возможность, полагая, что она продлит игре жизнь. Не знаю, не знаю... По-моему, срок жизни любой игры, особенно спортивной, ограничен где-то двумя годами. Почему так мало? Потому что выйдет новая игра.

Я думаю, EA Sports на достигнутом не остановится. Ведь в эту идею немало вложено: в подобном режиме статистика будет накапливаться от сезона к сезону; характеристики начнут меняться; а игроки — стареть и уходить. Им можно будет подбирать замену из молодых на процедуре драфта (переход из клуба в клуб). А компьютер не станет безропотно наблюдать, как вы похищаете его игроков, он перейдет к грамотной защите лучших и охоте на нужные ему кандидатуры.

В NHL 2000 учитываются показатели по сыгранным матчам, действиям в них, поведению на льду. Кстати, реальная **драка на льду** тоже возможна. Это одно из нововведений в игре. Во время драки вы можете управлять своей командой и при должном опыте и сноровке хорошо всыпать противнику.

Особое внимание всегда уделялось **броскам по воротам** и, соответственно, **результативности**. Это, пожалуй, одна из главных и застарелых проблем серии. Но в NHL 2000 разработчикам, кажется, почти удалось с ней справиться (но все-таки не стоит пока пытаться забить шайбу с середины поля). В ранних версиях шайбы забрасывались либо после добиваний, либо из «мертвых зон», которые быстро вычислялись игроками. «Вся тонкость ситуации заключается в том, что игрок никогда не будет уверен в своем успехе. С другой стороны, голкиперы будут сообразительны, но не безгрешны», — говорит Дэйв Уорфилд.

У старых версий NHL был такой глобальный недостаток: комбинация клавиши **Alt + Tab** отсутствовала как класс. Без такой вещи ну очень неудобно играть на работе. После долговременного обстрела жалобами EA Sports вернула комбинацию, позволяющую переключаться из игры на другие задачи Windows. Правда, переключение возможно не изо всех областей игры, а только из статических меню, к тому же разработчики игры вообще не рекомендуют этим пользоваться.

Нужно добавить, что NHL 2000 поддерживает игру через модем, IPX и TCP/IP. Для **игры по Интернету** предусмотрено два пункта в главном меню: *Internet/Online* и *Online League.*

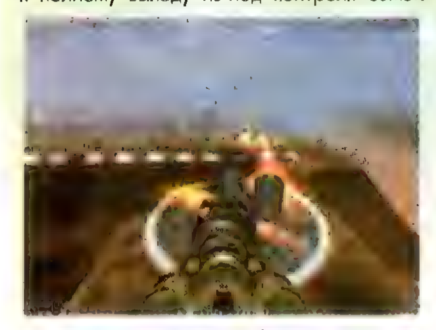


Первый — это классическое воплощение **сетевой игры** с прочими привычными атрибутами, второй позволяет участвовать в **виртуальных турнирах**. Судя по всему, это направление довольно перспективно по отношению к компьютерным играм. Производители игры заявили, что NHL 2000 оттестирована на большинстве разновидностей Windows 95, отлично идет на всех ее потомках, включая Windows2000 (beta3). В это верится с трудом, но чего не бывает в жизни. Для любителей Windows NT скажу, что работоспособность игры в этой операционной системе очень вялая. NT не равнодушна к DirectX. На диске с игрой есть версия 6.1. Очень желательно иметь 3D-акселератор. Без него нельзя получить полного удовольствия от игры. Ей, кстати, необходимо 32 Мб памяти и для начала — Pentium-166.

Сравнив NHL 2000 с вышедшими одновременно с ней спортивными играми, можно со всей ответственностью заявить: это сейчас одна из самых лучших игр этого жанра.

Z.A.R. MISSION PACK

28 ноября 2098 года газета «Европейские Финансовые Новости» сообщает: «Сбой в компьютерной сети системы Z.A.R., произошедший из-за попадания метеорита средних размеров в основную генераторную станцию Главного Компьютера, привел к полному выходу из-под контроля самой



большой и совершенной базы по производству космического оборудования и автоматических систем многоцелевого назначения... Специалисты ЦУ Z.A.R. на последнем сеансе связи сообщили, что им удалось перенаправить альтернативный источник энергии одного из заводов к Центральному Компьютеру... В ночь с 25 на 26 ноября 2098 года связь с Z.A.R. оборвалась, попытки восстановить ее до сих пор успеха не имели».

WWW.NEWS от 3 декабря 2098 года: «Для исследования причин и последствий аварии в зону катастрофы был отправлен специалист Особого Отдела Starship Troopers, известный под именем «Отшельник». Руководство Z.A.R. FUND Corp. заявило, что миссия не носит военного характера. Но мировая общественность серьезно встревожена тем фактом, что для выполнения сугубо мирной операции привлекли армейского суперпрофессионала...».

Эта история началась в 1997 году, когда компания *Maddox Games* выпустила *3D-shooter-симулятор боевых роботов «Z.A.R.»*. Вполне стандартный FPS имел, однако, ряд особенностей. Во-первых, программисты из Maddox Games отступили от нормы, установленной *id Software*, и перенесли сражения из мрачных, наполненных ловушками лабиринтов на открытые пространства. Во-вторых, разработчики отменили запись игры в середине миссии, заменив ее автосохранением после успешного завершения текущего задания. В-третьих, ваш герой (тот самый Отшельник), согласно сюжету, является пилотом боевого робота. Это создавало дополнительные преимущества: возможность совершать более высокие и длинные прыжки, а также проводить неограниченное количество времени под водой. Однако игра не превратилась в симулятор боевого робота, сохранив все черты, присущие шутеру. Графика хотя и уступала таким хитам, как Quake или Blood, тем не менее, была достаточно качественной. В игре существовало десять типов оружия: от легкого плазменного ружья до пушек и минометов. Вам предстояло в одиночку противостоять сорока типам боевых роботов, которые «взбесившийся» компьютер Z.A.R. запрограммировал на уничтожение всего живого. В целом игра получилась довольно интересной и нашла своих поклонников, хотя многие геймеры, увлеченные сражениями в катакомбах Monolith и 3D Realms, попросту ее не заметили.

И вот, спустя два года Maddox Games снова решила попытать счастья. Вооруженный современными технологиями *«Z.A.R.»* возвращается на экраны мониторов.

Василий ПОПОВ

Секретный архив Особого Отдела Starship Troopers. Из отчета Отшельника: «...ввиду встреченного на планете X отчаянного сопротивления, пришлось задействовать план B. В 18.00 по станционному времени Центральный Компьютер Z.A.R. был уничтожен прямым попаданим ракеты в корпус главного генератора...».

Спустя два года. *Сообщение с планетарной базы сектора «Дальние миры»:* « ...месяц назад на планету Ворам высадился исследовательский отряд первопроходцев. Через двенадцать часов связь с ними прервалась. После тщательного сканирования с орбиты поверхности планеты нами были обнаружены скрытые объекты, которые наши анализаторы идентифицировали как заводы по производству боевых роботов. В связи с этим из данного сектора были отозваны все исследовательские группы и привлечены все специалисты, принимавшие участие в операции по ликвидации Центрального Компьютера Z.A.R...».

Итак, чем же нас порадует ***«Z.A.R. Mission pack»***? Прежде всего, конечно же, новыми миссиями. Вам придется пройти через 33 смертельно опасных мира, населенных роботами-убийцами. Сражаться на земле и под водой, ночью и при свете дня. Интерактивная местность позволит вам оценить мощь своего оружия, превращая в факелы деревья и уничтожая горы на своем пути. Время от времени вам нужно будет работать в команде с роботами-союзниками, они помогут выполнить наиболее опасные задания.

«Mission pack» поддерживает акселераторы: voodoo и voodoo2, Riva TNT, Matrox G200, Intel i740, ASUS AGP — V2740, S3 Savage 3D, ATI Rage PRO, Riva 128. И это, естественно, влияет на качество изображения. Перед вами возникает необычайно реалистичный мир. Где бы вы ни находились: на плоской, как блин, пустынной равнине или на горных вершинах, покрытых вечными снегами, в подводном мире или на дне горного ущелья, вы не устанете удивляться красоте пейзажей, созданных Maddox Games. Плывущие по небу облака, рябь на поверхности воды, тени, вспышки света — все это помогает вжиться в мир по ту сторону экрана. Но пусть не расстраиваются те, кто еще не успел приобрести графический акселератор. «Z.A.R. Mission pack» прекрасно работает и без него. Конечно, вы не увидите многие графические эффекты, но зато сможете разгадать тайну возникновения военных заводов и превратить в металлолом свыше 40 типов боевых роботов.

Системные требования игрушки по нынешним временам просто невероятные: P100, 16Mb RAM, VGA 256 цветов, 4-скоростной CD-ROM, Win 95/95 или MS-DOS 5.0. И на прощание еще одна приятная новость: «Mission pack» не требует установки оригинальной игры Z.A.R. и поддерживает мультиплейер до 16 игроков по локальной сети и через Интернет.

Редакция газеты благодарит компанию «Форт» за информационную поддержку. Тел.ы/факс (044) **252-51-82; 266-12-19** (**http://1c.kiev.ua**). E-mail: **boa@lnp.kiev.ua**



Новые коридоры в старом здании Half-Life не оставят равнодушными никого из любителей 3D-шутеров

HALF-LIFE
TEAM FORTRESS 2

Николай КРЕНТОВСКИЙ
(ShTORrM)

Жанр: Шутер от первого лица.
Разработчик: VALVe.
Издатель: Sierra.
Системные требования: Pentium 133 и выше (а лучше Pentium II), 24 Мб оперативной памяти (рекомендуется 64 Мб), 410 Мб на винчестере для установки, рекомендуется 3D-акселератор.

Как все начиналось

В прошлом году разработчики из *VALVe* создали прекрасную игру, в которой чтобы остаться в живых, прежде всего необходимо думать. Называлась игра *Half-Life*. В 1996 году, команда из *Team Fortress Software* разработала модификацию под первый Quake — *Team Fortress*. Этот мод завоевал сердца кваkеров во всем мире. В него играли и по локальной сети, и по Интернету. Ребята из VALVe сообразили, что к чему, и взяли под свою опеку Team Fortress Software. Последняя сейчас занимается созданием многопользовательской игры, основанной на технологии Half-Life, – *Team Fortress 2*. А чтобы заинтересовать новинкой игроков, VALVe выпустила **Half-Life: Game of the Year Edition**. Тут есть мод Team Fortress Classic, переделанный под Half-Life.

Как все устроено

Хотя Team Fortress очень похож на *Capture the Flag*, существуют и отличия. Главное, что и принесло популярность моду, — разделение игроков на классы. Каждый класс имеет собственный набор оружия и определенные, присущие только ему, способности. В Team Fortress Classic (TFC), кроме **Захвата Флага** (Capture the Flag), можно поиграть в **Территориальный Контроль** (Territorial Control), **Футбол** (Football), **Разновидность Захвата Флага** (Capture The Flag Variant) и **Убийство/Эскорт** (Assassination/Escort).



Вы сможете поиграть в этот мод после запуска Half-Life: необходимо в пункте меню начать *Тип Игры* (Custom Game) выбрать *Team Fortress Classic* и нажать кнопку *Активировать* (Activate). После этого возвращаетесь в главное меню, выбираете *Мультиплейер* (Multiplayer). В появившемся окне вам предложат: *QUICKSTART* – подключиться к игре на самом быстром сервере в Интернете, *INTERNET GAMES* – выбрать сервер и игру, которая вас заинтересовала, *CHAT ROOMS* – чат с другими игроками Team Fortress Classic, *LAN GAME* – играть по локальной сети, *CUSTOMIZE* – настроить имя игрока и другие опции, *CONTROLS* – настроить клавиши (не рекомендуется для начинающих) и другие, менее важные кнопки.

А теперь если хотите подробнее, читайте дальше.

Оружие

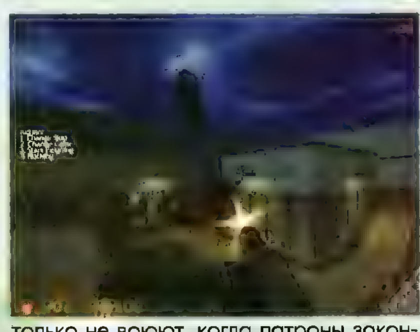
Всего в игре двадцать семь видов оружия. Такому разнообразию может позавидовать любой шутер. Одни доступны сразу нескольким классам, другие – только одному. В отдельную группу следует выделить гранаты: они используются даже без переключения главного оружия. Выглядит это так: вы одновременно и стреляете, и кидаете гранаты.

Лом (Crowbar) — оружие ближнего боя. Думаю, рассказывать о нем не имеет смысла.

Нож (Knife). Удар ножом в спину наносит очень большое повреждение.

Медкит (Medikit). Если Вы полагаете, что это не оружие, то сильно ошибаетесь. Увидите вражеского доктора с медкитом — бегите прочь, пока он не наградил вас смертельным вирусом.

Гаечный ключ (Wrench). Да уж, чем



только не воюют, когда патроны закончились ☺.

Одностволка (Single-barrel shotgun) — слабенькое оружие с обоймой на восемь патронов.

Двустволка (Double-barrel shotgun) отличается от одностволки только тем, что имеет в два раза больший магазин и стреляет одновременно двумя патронами.

Гвоздемет (Nailgun) — автомат, стреляющий бронебойными патронами – «гвоздями».

Супергвоздемет (Super Nailgun) похож на обычный Гвоздемет, но стреляет быстрее.

Рейлган (Railgun). Это оружие переменным магнитным полем разгоняет обычный «гвоздь» до очень высокой скорости.

Автомат (Auto rifle). Неплохая штучка, вот только патроны быстро тратит.

Снайперская винтовка (Sniper rifle). Думаю, комментарии излишни.

Ракетная пусковая установка – РПУ (Rocket launcher) имеет магазин из четырех ракет.

Гранатная пусковая установка – ГПУ (Grenade launcher) стреляет обычными летящими по параболе гранатами. В магазине шесть гранат.

Пайпбомбовая пусковая установка – ППУ (Pipebomb launcher). Пайпбомбы отличаются от гранат тем, что их можно взрывать на расстоянии (максимум восемь штук). Объем магазина – шесть пайпбомб. Вы можете выстрелить их все сразу, а потом, после перезарядки оружия, — еще две. Когда вы пускаете девятую, первая автоматически взрывается.

Штурмовая пушка (Assault cannon). Оружие особой точностью похвастаться не может, но в ближнем бою работает эффективно. Тот, кто стреляет из него, двигается очень медленно.

Огнемет (Flamethrower) действует на небольшом расстоянии, изводит и здоровье, и броню. Под водой не эффективен.

Поджигающая пушка (Incendiary cannon) стреляет зажигательными снарядами. Под водой использовать бесполезно.

Транквилизатор (Tranquilizer) стреляет медленно летящими дротиками, они замедляют передвижение врагов.

Ручная граната (Hand grenade) — самый распространенный вид гранат.

Шипы (Caltrops). Если вы наступите на них, то не только потеряете здоровье, но и станете медленнее бегать.

Оглушающие гранаты (Concussion grenade). Пострадавшие от них, не могут нормально ходить, а также точно стрелять.



Граната с гвоздями (Nail grenade). После инициализации зависает в помещении и начинает обстреливать его гвоздями; потом взрывается, как обычная ручная граната.

МИРВ граната (MIRV grenade). После взрыва разделяется на несколько меньших по размеру, через некоторое время они тоже взрываются.

Напалмовая граната (Napalm grenade) поджигает всех оказавшихся в радиусе ее действия.

Газовая граната (Gas grenade) после инициализации распространяет вокруг себя облако газа. Все, кого это облако настигло, начинают болеть и видят галлюцинации.

Электромагнитная граната (EMP grenade) детонирует амуницию оказавшихся в радиусе действия гранаты врагов. Лучше всего взрываются ракеты, бомбы и гранаты, которые были у врага.

Детпек (Detpack) — бомба с часовым механизмом. Таймер может быть установлен на пять, двадцать и пятьдесят секунд.

Классы

У каждого класса мы кратко охарактеризуем различные параметры: *скорость бега, количество брони и ее тип* (зеленая держит удар хуже, чем желтая, а желтая – хуже, чем красная), *какое оружие* он использует. Кроме того, каждый класс имеет *специальную функцию* (управление которой, если вы ничего не меняли, осуществляется с помощью правой кнопки мышки) и *характерные возможности*. Кроме того, мы дадим вам несколько полезных советов. Итак, начнем?

Скаут (Scout) — идеальный персонаж для захвата флага.

Скауты — лучшие захватчики флагов, они необходимы на любой карте, где нужно завладеть и быстро донести куда-нибудь знамя. Даже если за всю игру этот персонаж ни разу не выстрелит, он может быть полезен, потому что скорость — его основное преимущество. Если вы хотите бегать быстрее всех, то этот класс, несомненно, — наилучший выбор.

Скорость: очень высокая.

Броня: 50 зеленой.

Оружие: одностволка, гвоздемет, лом.

Гранаты: шипы, оглушающие.

Клавиша: показать статус флагов.

Возможности: обнаруживает шпиона, прикасоясь к нему. Обезвреживает вражеские детпеки.

Совет: ваша задача — захватить и принести на базу флаг, поэтому не беритесь не за свое дело — уничтожение врагов, любой другой класс сражается лучше вас.

Снайпер (Sniper) — лучший боец на больших расстояниях.

Снайпер — единственный класс, убивающий противника незаметно и быстро. Но будьте осторожны! Если начнется ближний бой, вы окажетесь очень легкой добычей. Если вы любите хорошие снайперские позиции и предпочитаете методично уничтожать врагов одним выстрелом в голову, то снайпер для вас.

Скорость: средняя.

Броня: 50 зеленой.

Оружие: гвоздемет, автомат, снайперская винтовка, лом.

Гранаты: ручные.

Клавиша: включает и выключает оптический прицел снайперской винтовки.

Возможности: оптический и лазерные прицелы. Попадание в голову из снайперской винтовки причиняет больший вред, чем из любого другого вида оружия. Если из такой винтовки попали в ноги — противник двигается медленнее.

Советы: целитесь в голову — убиваете наповал любого врага. Помните, когда вы прицеливаетесь, луч лазерного прицела могут заметить враги.



Солдат (Soldier) – универсальный боец.

Рабочая лошадка в любой команде. Он прекрасно выполнит всякую задачу. Если вы предпочитаете ближний бой, без солдата не обойтись. Этот класс — ядро любого атакующего отряда или команды защитников.

Скорость: маленькая.

Броня: 200 красной.

Оружие: одностволка, двустволка, РПУ, лом.

Гранаты: ручная, с гвоздями.

Клавиша: перезарядка текущего оружия.

Возможности: нет.

Совет: как можно чаще перезаряжайте оружие, чтобы в самый ответственный момент не оказаться с пустой обоймой.

Подрывник (Demoman) смертельно опасен в ближнем бою.

Перенося взрывчатки больше, чем любой другой, он в состоянии очистить помещение от врагов за считанные секунды. Необходим там, где мощной взрывчаткой можно уничтожить преграды, открывающие доступ на вражескую базу. Взрываемые на расстоянии пайпбомбы делают из него опасного защитника в закрытых помещениях.

Скорость: средняя.

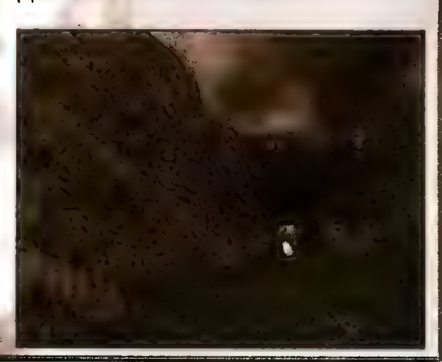
Броня: 100 желтой.

Оружие: одностволка, ГПУ, ППУ, лом.

Гранаты: ручные, МИРВ.

Клавиша: взорвать пайпбомбы.

Возможности: может устанавливать Детпек.





Совет: не забывайте, что ваше основное оружие эффективнее всего в ближнем бою.

Медик (Medic) – врач-целитель, врач-вредитель.

Прекрасный боец как в ближнем бою, так и в сражении на среднем расстоянии. Передвигается со средней скоростью, своим оружием в состоянии поставить на место более слабые классы. С помощью аптечки может лечить себя и своих товарищей. Может быть, это не достаточно хороший воин, но он многим спас жизнь.

Скорость: высокая.

Броня: 100 желтой.

Оружие: одностволка, двустволка, супергвоздемет, медкит.

Гранаты: ручные, оглушающие.

Клавиша: выбрать медкит.

Возможности: может не только лечить себя и товарищей по команде, но и заражать врагов смертельным вирусом.

Советы: с помощью аптечки вам достаточно инфицировать одного противника. Через прикосновение вирус заразит всех со скоростью чумы.

Тяжеловооруженный Парень (Heavy Weapons Guy) – ходячий танк.

Имя говорит само за себя. Медленно движущийся, тяжело бронированный обладатель громадной штурмовой пушки. Этот парень способен в считанные секунды справиться с любым врагом. Точность стрельбы на большие расстояния оставляет желать лучшего, но в ближнем бою промахнуться практически невозможно. Если вы сторонник выгодной оборонительной позиции и надежной защиты, этот класс создан для вас.

Скорость: очень маленькая.

Броня: 300 красной.



Оружие: одностволка, двустволка, штурмовая пушка, лом.

Гранаты: ручные, МИРВ.

Клавиша: выбрать штурмовую пушку.

Возможности: из-за своего тяжелого веса почти не подвержен действию ударной волны.

Совет: ваше дело – защита, нападать на вражескую базу с вашей скоростью передвижения — бессмысленно.

Поджигатель (Pyro) – подожги их и полюбуйся результатом.

Поджигатель великолепен на первой линии обороны, с легкостью способен испортить врагам броню и здоровье. Его главная задача — не уничтожение противника, а ослабление. Если вы хотите воевать огнем, это для вас.

Скорость: средняя.

Броня: 150 желтой.

Оружие: одностволка, огнемет, поджигающая пушка, лом.

Гранаты: ручные, напалмовые.

Клавиша: выбрать огнемет.

Возможности: имеет огнеупорную броню.

Совет: поджигающая пушка в состоянии одновременно подпалить нескольких врагов.

Шпион (Spy) – идеальный террорист и разведчик.

Этот класс способен замаскироваться под кого угодно и, минуя защитников, незамеченным проникнуть на вражескую базу. Убивает ударом в спину. Если такие теракты повторятся несколько раз, противник начнет заметно нервничать. В итоге, во вражеском стане друг друга перестреляют. Кто любит воевать тихо и подло, тому судьбой предначертано играть за Шпиона.

Скорость: средняя.

Броня: 100 зеленой.

Оружие: транквилизатор, двустволка, гвоздемет, нож.

Гранаты: ручные, газовые.

Клавиша: выводит меню, с помощью которого вы выбираете цвет и скин.

Возможности: обнаруживает вражеского шпиона прикосновением. Без труда замаскируется под кого угодно. Может притвориться даже мертвым.

Советы: если вы кого-нибудь атакуете или захватываете флаг, то, естественно, раскрываете себя, но и здесь есть исключения – метание гранат (останетесь инкогнито). Остерегайтесь вражеских шпионов и скаутов, они могут прикосновением вас разоблачить.

Инженер (Engineer) – хороший помощник для защитников базы.

Если базе нужна серьезная оборона, на помощь приходит инженер. Он может не только построить автоматическую самонаводящуюся *стационарную пушку* (Sentry Gun), но и апгрейдить ее. Способен восстановить броню товарищей и смоделировать *Диспенсер* (Dispenser) — машину, раздающую броню и амуницию. Часто инженер становится основным игроком больших отрядов защитников. Если нужно защищать базу от более сильных классов, попробуйте его в деле.

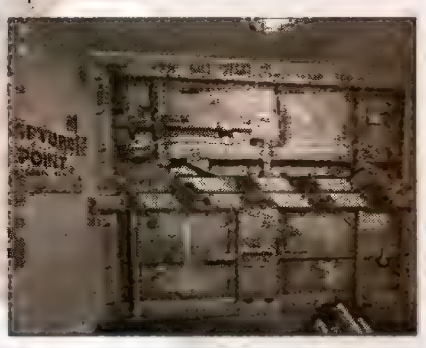
Скорость: средняя.

Броня: 50 желтой.

Оружие: рейлган, двустволка, гаечный ключ.

Гранаты: ручные, электромагнитная.

Клавиша: вызывает меню выбора построек.



Возможности: может строить автоматическую стационарную пушку, Диспенсер, восстанавливать броню товарищей, создавать боеприпасы.

Советы: запасайтесь металлом. Для постройки или апгрейда стационарной пушки понадобится сто тридцать единиц металла, а для возведения Диспенсера – сотня. Как можно быстрее постарайтесь апгрейдить пушку до третьего уровня: кроме пулеметов, она будет оборудована ракетными установками. Не забывайте иногда ремонтировать пушку и Диспенсер, а также заправлять их боеприпасами.

Резюме: короткое и ясное

Half-Life: Game of the Year Edition — прекрасный выбор для любителей мультиплейера. Она не уступает таким играм, как Daikatana, Quake 2, Quake 3: Arena, Team Fortress 2, StarSiege: Tribes 2. Гарантирую, вы хорошо проведете время и получите море удовольствия, играя в Team Fortress Classic.

В нашем городе есть превосходные автодромы — как для больших специальных гоночных «монстров», так и для маленьких, игрушечных машинок. Ну что, прокатимся?

Дмитрий ЗОЛОТАРЕВ

«Пыж», рыкнув мотором, застыл рядом с безумно синим Mondeo. Красный... Моторы завыли... Игра началась... Зеленый... 406-й сорвался с места. Рядом, совсем близко, Ford. 200 метров — корпус в корпус. Левый... Удар по тормозам. Но скорость слишком велика, машина, «чиркнув» широкой резиной по асфальту, ушла на гравий...

Жанр: автоимитатор
Разработчик: Codemasters
Издатель: Codemasters

Не правда ли, сомнительное «удовольствие» для реального мира? А в виртуальном, чтобы создать подобную иллюзию, расходуются огромные средства, и ради этих «реальных» мгновений многие готовы просаживать деньги и просиживать сутками перед экранами. Именно для них лучшие умы стараются «загнать» окружающий мир за стекло монитора. У геймеров получившееся действо называется **симулятором**.



Год назад о программистах фирмы *Codemasters* говорили примерно так: «Да, перспективные молодые люди, но замахнулись на жанр, в котором многие матерые шею свернули». И что же, прошел год, и «новички» не только крепко встали на ноги, но и прославились, создав серьезные гоночные имитаторы.

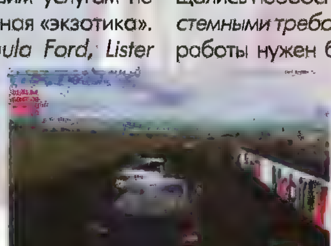


TOCA 2 TOURING CARS

TOCA «первая», имитирующая гонки британского кузовного чемпионата (**BTCC**), была выполнена на таком высоком уровне, что сразу попала в чарт 100 лучших игр года, где продержалась без малого 46 недель. «Второму» произведению, с гордостью носящему имя *Колина МакРея* (Colin McRae Rally), популярный английский компьютерный журнал *PC Format* присудил награду «Лучший автосимулятор 1998 года» (тогда NFS3 уже полгода продавался по всей Европе).

Так что же это за хит такой, **Toca2**? Это серьезный симулятор кузовных гонок BTCC, лучший на сегодняшний день в данной области. На восемь английских трасс можно вывести все машины чемпионата 1998 года: *Peugeot 406, Honda Accord, Nissan Primera, Renault Laguna, Audi A4, Volvo S40, Ford Mondeo, Vauxhall Vectra.* Тщательно проработанные 3D-кузова каждой марки доставят удовольствие даже видавшим виды игроманам. Учтены все мелочи реальных гоночных болидов: большие 21-дюймовые диски и очень низкопрофильные слики; глубоко посаженные колеса, клиренс на реальных машинах от силы сантиметров 5-7, отчего создается ощущение, будто автомобиль лежит на асфальте; мелькающий перед глазами дворник и солнцезащитная полоса на лобовом стекле по уровню глаз водителя.

Помимо гонок BTCC, существует и специальный «домашний» чемпионат **Support Cup**. Тут к вашим услугам не входящая в BTCC различная «экзотика». Это и *Ford Fiesta, Formula Ford, Lister Storm, AC Superbowler* (наследник знаменитого Shelby Cobra), *Grinnal Scorpion* (необычное «чудо» на трех колесах), *TVR Speed 12* и *Jaguar 220*. В общем, есть на чем прокатиться, но, кроме первых двух, все машины будут доступны, лишь когда вы наберете определенное количество очков. Так что стоит постараться!



Вверенный вам гоночный болид вы вполне можете расколотить в пух и прах, причем деформируется именно то место, куда пришелся удар. Все очень точно просчитано: скорость, направление движения, траектория удара, прочность агрегатов. В целом, действительно впечатляющее зрелище. Так, при касательном соприкосновении с поверхностью на кузове остается лишь небольшая вмятина, а если влететь на отбойник со всего размаху, может оторвать капот или крыло вместе с боковым зеркалом.

Для тех, кто не уверен, что одолеет ту или иную трассу с первого раза, предусмотрены три варианта тренировок. Можно выбрать и протяженность тренировочной трассы: короткую, среднюю и полную. Скучно не будет даже во время пробных заездов.

Интерфейс Toca2 удобен и прост, практически любое меню или функция находятся интуитивно, чем, к сожалению, не мог похвастаться Colin McRae Rally. Кроме собственно игры, продукт содержит и подробную *мини-энциклопедию*, описывающую этот вид спорта. Машины, гонщики, очень подробно рассматриваются трассы, хотя не приводятся рекорды скоростей на каждом отрезке, но это для гурманов ☺.

Теперь о «железе». Год назад, когда появился Colin McRae Rally, многие возмущались необоснованно завышенными *системными требованиями*. Для нормальной работы нужен был не только Pentium не ниже 166, 32 Мб RAM, но и наличие невиданной по тем временам «железки» — 3Dfx-ускорителя. Правда, счастливые обладатели Pentium II могли полюбоваться игрой без 3Dfx. И вот прошел год. Системные требования остались прежними, и для воспроизведения игры оказалось достоточно (!) домашнего PC средней конфигурации (развиваемся, однако ☺). Да и видеоускоритель уже не экзотика.

Сначала играть с помощью клавы вроде бы трудно, но потом обнаруживаешь, что это удобнее, чем с джойстиком. Конечно, для полноты ощущений не хватает руля. Да ни какого-нибудь, а хорошего руля, например, *Trustmaster*. А если еще с отдачей (feedback), то невиданные ощущения вам обеспечены.

И напоследок мое мнение: **игра — стопроцентный хит!**

Яростные малютки

Дмитрий ЗОЛОТАРЕВ

Жанр: автоимитатор.
Разработчик: Acclaim.
Издатель: Acclaim.

Кто в детстве не мечтал о красивой радиоуправляемой машине? Наверное, только тот, кто мечтал о Барби ☺... Не надо думать об амортизаторах и уровне масла, главное — не выпустить из рук пульт управления и до боли в пальцах давить заветную кнопочку.

Программисты *Acclaim*, а эту фирму новичком в жанре симуляторов не назовешь, подошли творчески, с душой к созданию игрушки. Вроде бы и дело не новое, ведь уже были и *Igminiton*, и *Micro-machine* и др. Но, спокойно, уберите кислую мину с лица. Да, снова игрушка, но то, как она сделана, заслуживает всяческого внимания.

Тормоза придумали трусы! Основная идея не изменилась. Вы участвуете в гонках радиоуправляемых автомобилей. Главное — прийти к финишу первым, другое дело, как вы это собираетесь делать. Можете, например, выбрать самую быструю машину и давить до посинения на газ. Можете, напротив, взять тяжелую и расшвыривать противников, если догоните. Но в любом случае у вас будет полное ощущение, будто вы управляете действительно миниатюрной машинкой по радио. Все передано удивительно точно.

Сама игра сделана очень аккуратно. Полигоны не выпадают, один предмет не проникает в другой. Графика с фотографической четкостью воссоздает действительность. Чистенькие пригородные дворики, свежевыструганные доски, ограждение (это рабочие отгородили раскопанную трубу) — все это напрямую связано с игрой. Не сомневайтесь, и доски пойдут в ход, и труба, и припаркованные машины. А как классно погонять между колес настоящих машин, заскочить через порог в дом или навернуться с подмостков в ручей, словами не передать.



Большое количество (16) и разнообразие *трасс* не даст вам скучать. Можно покататься по описанному выше пригороду, по магазину игрушек, супермаркету, планетарию, двум различным музеям, городку на Старом Западе. Не обошлось и без *специальной трассы*, на которой вы сможете отшлифовать различные трюки. На ней есть все, что нужно для счастья любителям рисковать: различные трамплины, подмостки, петли, овраги и т.п.

В вашем распоряжении около *38 автомобилей*, они различаются по таким характеристикам: *управляемость, мощность, ускорение, максимальная скорость и вес*. Поэтому для каждой трассы перед заездом важно правильно выбрать автомобиль. А сделать верный выбор можно только, поучаствовав уже в игре, пройдя ряд испытаний.

Большинство из машин в начале игры недоступны, но это только подхлестывает интерес к происходящему. Как только пройдете чемпионат (правда, пройти его нелегко), в вашем распоряжении все автомобили. И причин тому, как минимум, две. Первая — это странная система сохранения: это можно сделать только после четырех трасс подряд, а ведь не у всех есть время сидеть весь вечер за игрой ради одного сейва. Вторая трудность — ваши AI'шные противники досконально знают особенности каждой трассы: где вовремя повернуть, где удачнее срезать, а где и противника подождать и дать по машине (а по кому же еще) залп из всего имеющегося на борту оружия. Прямо мини-carmagedon! «Жесткая» борьба организована не без своеобразного юмора. А дело все в бонусах. Иногда подбираемые бонусы могут сыграть с вами плохую шутку (что несколько напоминает старый «добрый» Carmagedon). И все-таки они хороши, если бы не одно «но»: противник тоже их подбирает и мало того, он находит им довольно успешное применение. Поэтому гонка начинает походить на своеобразный мини-deathmatch, но особо медлительные всегда могут настроить степень реализма, то есть изменить скорость происходящего и степень гравитации.

В любой игрушке наступает момент, когда все трассы пройдены, и чемпионат сыгран. Вот тут и возникает вопрос, заинтересуетесь ли вы ею в следующий раз? Re-Volt'ом, пожалуй, будут довольны те, кто любит сетевые баталии. Ведь борьба с соперником, который не может тягаться в точности управления с компьютером, всегда интересна. Чего не предусмотрели авторы, так это игры за одной машиной (splitscreen), хотя тут это бы смотрелось превосходно.

В Re-Volt встроен редактор трасс, позволяющий смоделировать собственные треки, но на практике он неудобен. Он сложен, не интуитивен, поэтому вряд ли вы сможете с его помощью добиться таких же результатов, как это удалось разработчикам. Да и готовые трассы практически невозможно модернизировать или изменить. Создается впечатление, что сама игра и редактор к ней — это два абсолютно разных продукта.

Поймите меня правильно, Re-Volt — игра сильная, интересная, с хорошим геймплеем, она будет интересна широкому кругу игроков, но, как и все, имеет недоработки.

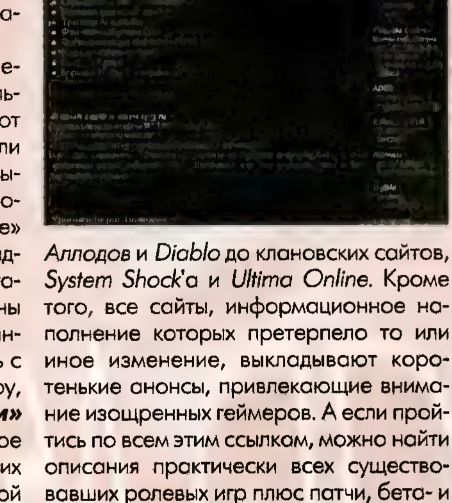
Андрей ЯСЕНКОВ

Сайты!

Явление Интернета народу незамедлительно внесло изменения во все сферы нашей и без того беспокойной жизни. На каждом шагу нас теперь отсылают к осевшей где-то в недрах Сети информации, с завидной настойчивостью предлагают воспользоваться «доступом к неограниченным ресурсам» и прочая и прочая. И что самое интересное — ко многим из таких предложений можно относиться вполне серьезно. С одной небольшой поправкой — нужно знать, что и где искать. В этом мы и собираемся вам помочь, естественно, с прицелом на понятные нашему человеку русскоязычные сайты.

Игры — неотъемлемая часть компьютерного мира, и то, что в суперпродуктивной игровой индустрии постоянно что-то происходит, уже никого не удивляет. На фоне этих событий сложилось целое направление интернетовских сайтов, поставляющих информацию для всех желающих.

Условно их можно разбить на несколько типов. На мой взгляд, наибольшую часть этого «пласта» составляют сайты фановские, посвященные тем или иным играм. Их создатели регулярно выкладывают на своих страницах разнообразные подробности, «раскопанные» в Интернете, или же собственные догадки и находки. Подобных сайтов достаточно много, они буквально рассыпаны по всему информационному пространству, а их поиск лучше всего начинать с тематических сайтов. Вот, к примеру, ***«Ролевые игры в России»*** (**www.rpg.ru**), собравшие «под свое крыло» множество других сайтов. Из них соткана настоящая «сеть», в которой можно обнаружить все последние сплетни как об уже вышедших играх, так и о тех, что только готовятся покинуть мастерские своих разработчиков. Для удобства посетителей ресурса каждый сайт этой «сети rpg.ru» занесен в определенную тематическую рубрику, где в алфавитном порядке размещены все игры, достойные внимания хотя бы одного фана, — от *AD&D*, *Asheron's Call*, наших

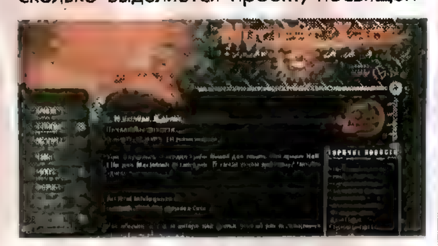


Аллодов и *Diablo* до клановских сайтов, *System Shock*'а и *Ultima Online*. Кроме того, все сайты, информационное наполнение которых претерпело то или иное изменение, выкладывают коротенькие анонсы, привлекающие внимание изощренных геймеров. А если пройтись по всем этим ссылкам, можно найти описания практически всех существовавших ролевых игр плюс патчи, бета- и демо-версии, галереи скриншотов и линки на сайты разработчиков игр.

Информационных сайтов много. Для примера можно назвать великолепнейший конгломерат нескольких разноплановых проектов, угнездившихся под крылышком московского сайта ***Absolute Games*** — AG (**www.ag.ru**). Вокруг того, что в свое время начиналось как чисто игровой сайт, посвященный компьютерным развлечениям, постепенно собралась целая плеяда талантливых обозревателей, оперативно реагирующих на последние события и подробности тех или иных игр. Понятно, что неизменный «джентльменский набор» информационного сайта здесь представлен в полном составе — и новости, и обзоры с превью игр, и галереи, и патчи, и, конечно, демо-версии.

В принципе, сайтам трудно конкурировать с бумажными журналами. Для чтения с экрана, как минимум, нужен доступ в Интернет, а его еще нужно приобрести. Так не легче ли ради новостей и обзоров раз в месяц покупать журнал? С другой стороны, за он-лайном — оперативность, да и качеством он не обделен, хотя «огрехи» можно найти всегда. Кстати, на Западе он-лайн и «бумага» успешно сосуществуют, тогда как у нас...

Но вернемся к нашей теме. Absolutes Games тоже понемногу стал обрастать разделами и приложениями, посвященными музыке к играм и просто проблемам музыкального «железа», футбольным имитаторам, 3D-shooter'ам (в частности, игре *Unreal*), скинам для Quake и так далее. Несколько выделяется проект, посвящен-



ный стратегическим пошаговым играм (**www.ag.ru/graymage**), где достаточно много интересного — от самих игр до посвященных им разделов. Но самым интересным, на мой взгляд, стало создание «самоформирующегося» проекта **Nuclear Xaos** (**http://www.xaos.ag.ru/**): его заполняют информацией «внешние» корреспонденты. А они, получив, после некоторой проверки, пароль для выкладывания собственноручно найденных новостей, далеко опередили по оперативности все остальные информационные сайты. Хотя, понятно, эта информация достоверна

настолько, насколько вы доверяете ее поставщику. И насколько вам лень ее перепроверять.

Добывание новостей — проблема всех игровых сайтов. Многие из них начинают хиреть, как только их «новостник» перестает регулярно выполнять свои обязанности. В качестве печального примера могу привести уральский сайт ***МЕГАДРОМ агента Z*** (**http://megadrom.ur.ru**). Его последнее обновление произошло 12 октября с.г., и, насколько я знаю, в ноябре ситуация вряд ли изменится к лучшему. А ведь до последнего времени это был очень посещаемый игровой сайт.

Достаточно интересно решена проблема новостей на сайте ***The Daily Telefrag*** (**www.dailytelefrag.com**). Здесь нет такого сборища поставщиков новостей, как на Nuclear Xaos, тем не менее их достаточно много. Причем они не только обеспечивают сайт последними сплетнями, но и успевают обозреть самые достойные, на их взгляд, события игрового мира: от смены состава команд разработчиков и цен/проблем «железной» промышленности до качества «пиратских» локализаций и прочих издаваемых у нас компакт-дисков. Я с большим интересом читаю здесь статьи очень неординарного автора — Goblin'a. Что и вам весьма рекомендую.



Или вот еще один сайт — ***Krasnodar game battlezone*** (**http://game.kuban.net/**). Думаю, он очень пригодится любителям всяческих хитростей в играх. Здесь, помимо стандартного перечня, имеется ряд весьма специфичных



разделов, посвященных «взлому» игр при помощи кодов, тренеров и прочих недокументированных возможностей. К примеру, игра System Shock2, «отученная от компакта», стала гораздо быстрее грузиться, не отвлекаясь поминутно на сверку с CD-ROM. Кроме того, достаточно любопытны материалы, которые обычно ассоциируются с «желтой» прессой, — всяческие скандалы и «горячие» сплетни.

Но игровые сайты создают не только в России. Хорошо известный киевский gamer Алекс Птица весьма популярен в мировой Сети, о чем свидетельствуют как показатели посещаемости его сайта ***GaMMer*** (**http://www.gammer.kiev.ua/**), так и многочисленные ссылки на его проект, установленные на других gamezone.

Замечу, что сайт достаточно нестандартный, и его скорее можно отнести к обозревательским. Новости не являются его самоцелью, они как бы формируют поднимаемые здесь темы. Практически каждый выпуск — это полноценный обзор того или другого явления игрового мира, достаточно подробный, с многочисленными ссылками и подробными комментариями. К тому же, он отличается мягким, своеобразным юмором и приятной манерой изложения. Плохо, что такие «летописи» появляются нерегулярно: от «через день» до «раз в несколько недель». Но не будем рисовать слишком мрачную картину, ведь даже при этих, надеюсь, временных, проблемах с обновлениями все выкладываемые материалы заслуживают самой высокой оценки. И потом не забывайте — сайт формируют всего несколько человек.

Кстати, у нас есть и другой заслуживающий внимания сайт, он расположен на хостинге **http://my.elvisti.com/verger/** — ***C&C Resource Central***. Как понятно из названия, этот сайт посвящен событиям из игровой вселенной *Tiberian Sun* и прочих игр серии *Command&Conquer*. Со всей ответственностью заявляю — сайт весьма полезен для тех, кто увлекся этой стратегической игрой, и бесполезен для остальных. Хотя, если вы и относитесь к последним, зайдите все же туда. Вдруг вы найдете что-то интересное для себя, а то и примкнете к этому весьма пестрому сообществу. Ведь на сайте, кроме чисто тематических разделов, посвященных тем или иным особенностям игры или ее настройки (оптимизации), выложена информация о самой игре: истории ее создания, описание воюющих сторон, ключевых событий и прочее.

Что касается англоязычного игрового Интернета, то должен сказать, что он и является во многом источником тех самых новостей, которые выкладываются на наших «русскоязычных игровых зонах». Им нет числа, и я даже не берусь их перечислять. Замечу лишь следующее: существует несколько «их» сайтов, регулярно просеивающих всю свежую информацию и выкладывающих у себя ссылки на самые интересные материалы. Мне, например, нравится **www.makeitsimple.com** — здесь практически весь спектр возможной информации плюс хороший вкус («глаз», «нюх», «слух» — на ваш выбор) в отборе статей и весьма удобный поисковый скрипт.

Мы еще вернемся к этой теме, а пока — удачи вам.

От редакции. *Новостные сайты, которым посвящена эта статья, — это далеко не весь игровой Интернет. В будущих номерах мы еще не раз вернемся к этой теме. Вы сможете прочитать описания узлов Великой Сети, на которых можно поиграть самому или с товарищем, страниц компаний производителей игр и других не менее интересных мест Игрового Интернета.*

NWC – одна из самых уважаемых строительных компаний в нашем городе. С чего же начиналась их созидательная деятельность? И что мы можем ожидать от их новых творений?

Сотни компаний занимаются созданием компьютерных игр. Но если одни из них «исчезают» уже через полгода после выпуска первой и последней игрушки, то другие работают многие годы, радуя нас своими шедеврами. Сегодня речь пойдет о **New World Computering (NWC)**, *одной из самых известных компаний, выпускающих игры для наших ПК. С ее именем связаны прорывы в таких жанрах, как TBS и RPG, это она создала мир Xeen'a, мир, где властвуют мощь и магия.*



Ефим БЕРКОВИЧ

Мое знакомство с безграничным миром компьютерных игр началось в 1990 году, когда на работе у одного из моих друзей появился первый IBM-совместимый компьютер. Конечно, по нынешним временам, его и компьютером-то назвать сложно — 1 Мб памяти, 20-метровый винт, да процессор, работающий со скоростью 8 МГц. Сейчас это может вызвать только смех, но тогда эта забитая PC/2 казалась мне (и не только мне) верхом инженерной мысли. Поскольку винт был очень маленьким, то на нем, кроме служебной информации, находилось всего одна игра, но это была ***King's Bounty*** (***KB***) от NWC. Казалось бы, ничего сложного — скачет по равнинам рыцарь на коне, водит за собой войска, иногда кое с кем воюет... Карты материков всегда одинаковые, и вроде ничего сложного в игре этой нет, особенно если сравнить ее с таким шедевром, как *Civilization*, появившимся практически одновременно с KB. Однако в игре от NWC было нечто... И она запомнилась геймерам-счастливчикам, в те далекие времена уже имевшим доступ к компьютерам. В King's Bounty были реализованы тактические сражения. В отличие от той же Цивилизации и Варлордов, можно было не только накачивать свои войска, но и управлять каждым отрядом во время боя. Это действительно был гигантский шаг вперед, и King's Bounty завоевал сердца игроманов всей земли. Да что там говорить, популярность этой игры была столь велика, что два харьковчанина, Сергей Прокофьев и Андрей Сало, сделали ее продолжение — так называемую *KB-2*. Причем это, в принципе, нелегальное продолжение оказалось во многом интереснее оригинала, созданного такими метрами игрового мира, как Jon Van Caneghem, Mark Caldwell, Andy Caldwell, Kenneth L.Mayfield, Vincent DeQuattro. К моему большому сожалению, из-за нехватки денег KB-2 не была доделана, и шестой, заключительный, уровень так и не вышел.



Вскоре после триумфального шествия King's Bounty по миру NWC выпустила симулятор казино ***Vegas Games*** и квест ***Inherit the Earth***, но по популярности они не шли ни в какое сравнение с King's Bounty. Для фирмы наступили тяжелые, кризисные времена. Но в скором времени под руководством Jon Van Caneghem'a была сделана игра, полностью перевернувшая все представление геймеров о таком популярном жанре, как RPG. Это была первая игра знаменитого ныне сериала ***Might&Magic***. Вслед за первой частью последовала вторая, в которой полностью определились правила, по которым мир Xeen живет и по сей день. Десятки тысяч геймеров со всего мира помогали и продолжают поныне помогать королевской династии из замка Железный Кулак удерживать власть над тем или иным континентом этого прекрасного и загадочного мира. Представьте себе: в начале своего существования он был не круглым, а плоским. И только после убийства в четвертой части сериала злого демона Lord of Xeen, ради спасения всех живущих, он приобрел шарообразную форму.

Впрочем, NWC в то время делали не только RPG. Испытывая ностальгию по турн-базовым стратегиям, они выпустили в 1994 году достаточно оригинальную игру под названием ***Hammer of the Gods***, которая широким массам геймеров осталась практически неизвестной, а зря. Она сочетала в себе достоинства таких



шедевров этого жанра, как Цивилизация и Варлорды. Здесь вы могли не только управлять войсками во время боя, как в KB, но и получили возможность посоревноваться в своем мастерстве военачальника с друзьями. В игре принимали участие четыре расы (Люди, Тролли, Эльфы и Гномы), каждая с присущими ей достоинствами и недостатками. К примеру, эльфы были лучшими стрелками, тролли медленно, но верно регенерировали во время боя. Весьма занимательным был и сюжет этой игрушки, ныне практически забытой. Боги из пантеона викингов пообещали допустить в Валгаллу героев той расы, которая первой сумеет выполнить их задания. Все бы хорошо, если бы по ходу действия не пересеклись интересы разных богов. В результате на мирные прежде земли пришла война. На мой взгляд, эта игра не стала суперхитом по единственной причине — из-за

чрезмерной затянутости. Для того чтобы пройти ее полностью, даже в одиночку, требовалось не менее двух суток чистого времени. Помню, мне только один раз хватило терпения добраться до конца. Рискуя быть обвиненным в повторении, все же напомню вам о мультиплейере, который в этой игре был гораздо интереснее, чем игра в одиночку.



NWC так и осталась бы компанией, выпускающей только средненькие RPG, если бы кому-то из ее работников не пришла в голову гениальная мысль совместить игровые миры Might&Magic и King's Bounty. Думаю, вы догадались, о чем пойдет речь дальше. Ибо благодаря этому союзу родились всем известные и практически всеми любимые ***Heroes of Might&Magic*** (***HMM***). Замечу, что в 1995 году, когда первая часть этого суперхитового проекта увидела свет, большинство разработчиков считали жанр TBS практически изжившим себя. В то время на экранах большинства геймеровских компьютеров «правили бал» RTS. Однако выход HMM практически сразу и бесповоротно изменил ситуацию. И снова — вроде бы ничего особенного... Опять по континентам и островам скачут всадники, ведущие за собой разнообразные войска (что обнаруживается во время боя). Сам герой в сражениях не участвует, лишь использует магию и за счет своих способностей увеличивает различные параметры водимых им юнитов. И городов, и видов войск здесь было поменьше, чем в Цивилизации и Варлордах. Однако было то, что называется отличным геймплеем. Сотни тысяч людей на земле, забросив все насущные дела, с головой погружались в этот прекрасный и жестокий мир HMM. Естественно, со времен KB прошел не один год, и игра вышла с Vga-графикой, да и герой, доступный вам, стал теперь не единственным. Одним из недостатков King's Bounty была излишняя пассивность ваших врагов — сами они никогда не нападали и начинали двигаться в вашу сторону только в том случае, если Вы приближались к ним слишком близко. Однако при некотором опыте от них можно было легко убежать. В Героях (а именно так их окрестили русскоязычные геймеры) все было гораздо сложнее. Вы не только могли атаковать вражеские замки, но и были вынуждены защищать свои собственные постройки. Естественно, игра поддерживала все доступные тогда виды мультиплейера, включая и возможность играть нескольким людям одновременно на одной машине. В первом выпуске Героев вы могли либо играть отдельные сценарии, либо проходить одну из четырех компаний — по количеству рас, задействованных в игре. Каждая из них обладала своими собственными войсками и замками. Что особенно подкупало в



игре, так это тщательность прорисовки отдельных юнитов, а также ее общий баланс.

К радости поклонников игры, продолжение ее не заставило себя долго ждать. Уже через год на экранах мониторов появилась заставка ***Heroes of Might&Magic II : Succesion War***. Конечно, игра претерпела массу изменений, причем — в лучшую сторону. Во-первых, появились еще две расы. Во-вторых, многие войска можно было улучшить, а драконов — даже дважды. Появилось такое понятие, как мана, и теперь для возобновления редкого заклинания не требовалось скакать за ним к замку через весь континент. Все выученные заклинания записывались в книгу. Достаточно было попить магической водички из волшебного колодца или простоять один тур в замке с магической гильдией. Программисты NWC сделали очень интересный ход: они связали сюжет компейнов вторых героев с сюжетом своего не менее знаменитого сериала Might&Magic. Весьма удачным, на мой взгляд, было и то, что любой человек мог нарисовать теперь дополнительную карту для одиночной миссии. Естественно, геймерам это очень понравилось, и практически мгновенно сайты, посвященные этой игре, оказались переполненными картами на любой вкус — от реального мира до миров Железного и Толкиена.



Уже в этом году New World Computing порадовал нас третьими по счету героями и новой частью Might&Magic — уже седьмой. Они, конечно, взаимосвязаны, и понять сюжет одной игры можно, только зная, что происходило в другой.

От себя я могу только пожелать авторскому коллективу NWC долгих лет жизни и успехов в творческой работе.

Итак, настало время подвести итоги конкурса ***«Лучшая статья месяца»*** среди авторов «Моего игрового компьютера» за ***июль-август***.

На первом месте за *июль* — статья *Ефима Берковича «Dungeon Keeper-2»*. Она получила 9,096 баллов из 10 возможных. От души поздравляем победителя. На втором месте — сочинение *Владимира Лысенкова «Взлет и падение Id Software»*. Она отстала от лидера на 0,7 балла и набрала 8,32 баллов. На третьем месте — произведение *Василия Попова «TA Kingdoms»* с заслуженными 7,8 баллами. Надо заметить, что редакцию очень радует активность наших читателей, и то, что среди призеров появляются наши новые авторы.

Теперь перейдем к *августу* месяцу. На первом месте еще одна статья *Ефима Берковича «Академия Dungeon Keeper»* — 8,73 балла. На втором месте в августе — *Андрей Ясенков* со своим *«System Shok 2»*, он получил 7,93 балла. На третьем — работа *Дины Харитоновой* о потенциальном хите *«Daikatana»*. Дина получила 7 баллов ровно.

Редакция от души поздравляет победителей.

До [illegible] древность. Вы хотите увидеть доисторического человека, благородного охотни[illegible] [illegible] кого [illegible] [illegible] Тогда милости [illegible] в наш музей!

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЭКСПОНАТЫ

Владислав АВИЦЕННА

Конец восьмидесятых — начало девяностых. Хорошее время, хорошие игры. Большинство из них не идет на компьютерах выше 286. А жаль, иногда так мучает ностальгия... Но мы постарались собрать в рамках этой статьи только те из них, в которые спокойно можно играть и сегодня на современных машинах.

Prehistorik 2 от Titus

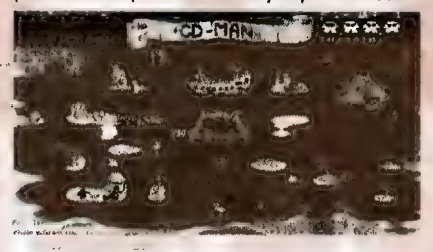
Эта игра являет собой классический пример юморной аркады с великолепно исполненным рисунком, сложными задачами и остроумным сценарием. Поверьте, даже бывалому геймеру придется потратить не один вечер, чтобы пройти ее полностью.

Запустив игру, вы окунетесь в немного странный, жестокий, но такой беспечальный мир наших пращуров. Главный герой, которым, собственно, вам и придется управлять, — дикий, неразговорчивый, но чертовски обаятельный *доисторический человек*. Именно ему суждено, преодолев все опасности, наполнить свой котелок различными *деликатесами*, которые необходимо собрать в пути (к вашим услугам довольно широкий ассортимент продукции: от окороков и конфет до экзотических коктейлей с неизменным ломтиком лимона). Кроме того, будут часто попадаться и *высокотехнологические вещи*, как-то: кофеварки, микроволновые печи, гранаты и другие продукты цивилизации, ну совершенно необходимые в быту доисторического человека. За сбор всего этого хлама дается определенное количество очков, за них впоследствии вы вполне можете получить дополнительную жизнь.

Иногда предметы вылетают просто от ударов по каким-либо ориентирам, повстречавшимся вам на пути (камни, ступеньки, деревья и т. д.). А в некоторых местах, чтобы получить приз, надо стучать довольно долго, но вы будете нагруждены деликатесом совершенно фантастических размеров. А, собирая в дороге буквы и выложив из них слово «bonus», вы получите в награду целый холодильник, до отказа набитый всяческой снедью.

Сразу приготовьтесь к тому, что окружающий мир будет к вам предельно враждебен. За всю игру вы не встретите ни одного существа, проявившего к вам хоть каплю дружелюбия. Более того, все встреченные особы, будь то медведи, черепахи, драконы или ваши же собратья, «Homo prehistorikus», преисполнены единственным и всепобеждающим желанием — поскорее вцепиться вам в глотку. А потому от всего живого вам придется или убегать, или попытаться отбиться соответствующими подручными средствами. Особого разнообразия в видах *оружия* вы не увидите, но некое пополнение арсенала по мере прохождения все же происходить будет. И если наш герой изначально вооружен простейшей деревянной дубиной, то уже на втором уровне его руки сжимают рукоять огромного молотка, а, хорошо поискав на пятом, легко можно найти даже метательный томагавк. Такой апгрейд вооружения значительно повышает шансы героя на благополучный исход.

Но если, несмотря на все предосторожности, вас все же поразил коварный враг, то, во-первых, не подставляйте вторую щеку, а во-вторых, постарайтесь хорошенько стукнуть обидчика. Если вам это удастся, то, собрав все вылетевшие из него кости, вы сможете вернуть себе потерянный кусок жизни.



Очень действенны в борьбе с врагом различные пеИротехнические приспособления. А потому, найдя болтающуюся в воздухе гранату, хватайте ее не раздумывая. После сокрушительного «Ба-бах» все окружающие вас враги упадут замертво.

Иногда, собирая различные предметы, можно случайно наткнуться и на неожиданный подарок в виде какого-нибудь овоща или вилки, схватив который, вы в одночасье превратите всех врагов в съестные припасы. Но не обольщайтесь, действие этих вещей ограничено во времени, так что особо злорадствовать не стоит.

При прохождении уровня вам периодически будут попадаться некие летающие *четырехзначные коды*. Их необходимо немедленно записывать. Именно они помогут вам не начинать каждый раз игру заново, а входить на тот уровень, где найдена соответствующая комбинация (save здесь не предусмотрен).

Ключ к переходу на новый уровень — найденная зажигалка (ну, не трением же, в конце концов, разводить огонь в любимом керогазе). И если в большинстве случаев вы сможете найти ее, просто побродив по окрестностям, то, например, на третьем уровне придется победить гигантскую обезьяну, что, поверьте, не простая задача.

В общем, решив скоротать вечерок-другой за Prehistorik, вы не потратите времени даром и, что самое главное, получите массу удовольствия, наблюдая за великолепно нарисованным мультяшным героем. Что касается звука, то при наличии саундкарты он просто безупречен.

Играйте в Prehistorik и будете неотразимы!

Dangerous Dave 2 от Id Software

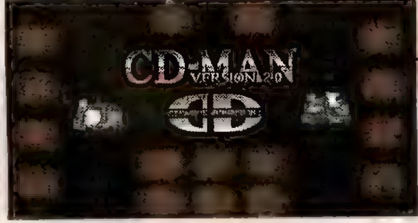
Сотворил ID сына своего плоского DANGEROUS DAVE (DD2,DD3). И ходил тот ДЭЙВ по дому страшнымя и постреливал из шотгана восьмизаряднаго. И разлетались от выстрелов дэйвовских твари да зомби тухлая. А бабульки злобныя всаживали ножики железныя промеж глаз дэйвовских. И управляли этим ДЭЙВОМ дети ID'овские и не думали, что ID им готовит судьбину лютую...

Николай Комарков 3D:Религия...

Да-да! Именно эта игра по праву считается предтечей всех современных **шутеров**. Это сейчас философия «замочи всех» стала нормой и неотъемлемым атрибутом игр данного жанра, а в далеком 1991-м такой подход стал настоящей сенсацией.

Данная игра, в отличие от предыдущей, не блещет ни хорошей графикой, ни неожиданными поворотами сюжета, ни особым остроумием. Но, благодаря удачной идее, играть в нее будет интересно во все времена.

Завязка сюжета такая: у благородного **охотника Дэйва** компания темных личностей похищает любимого братца, и он, будучи не в силах остаться в стороне от подобного безобразия, решительно берется отстаивать честь семьи. Естественно, не оставляя никаких шансов всяческой нечисти, избрав-



шей своей резиденцией некий уютный загородный домишко.

Начну с того, что управление, заданное по умолчанию, на мой взгляд, отнюдь не является оптимальным, к счастью, его легко перенастроить. В меню F1 вы найдете все необходимые инструкции по этому поводу.

В игру вы вступаете, расположившись недалеко от собственного автомобиля, остановленного возле «центрального офиса» ваших оппонентов. Именно под этим зданием, в толще подземелий, и скрывают коварные враги несчастного малыша. Перепрыгнув через ограду, лучше не спешить врываться в дом. Помните, во времена написания данной игрушки функция запоминания еще не была обязательным атрибутом. А потому с самого начала следует сосредоточиться *на сборе жизней*, которые, хоть и не позволят продолжать игру с места, на котором вас убили, но хотя бы с начала проходимого уровня. Исходя из собственного опыта, советую для начала поразмяться и взобраться по пожарной лестнице на высоту примерно третьего этажа, перепрыгнуть на ступеньки, уводящие в небо, и прийти к двери в темную комнату. После пополнения запаса жизней можно начинать непосредственную разборку с *многочисленными монстрами*.

Недостатка в них вы не будете испытывать буквально с первого уровня. Медлительные зомби, верткие старушки, швыряющие в вас ножики, зеленая прыгающая плесень, свисающие с потолка пауки — это далеко не полный перечень. От большинства из них вы избавитесь двумя удачными выстрелами, но есть чудища, над которыми придется изрядно попотеть. Например, в отмороженного дядю на третьем уровне нужно выпустить не одну обойму. А если учесть, что он не только не стоит на месте, но и плюется смертоносными снежинками, задача усложняется.

На одном из последних уровней появится и вовсе неубиенная огненная морда, так что не советую тратить драгоценное время и патроны, а лучше перепрыгните через нее и бегите как можно дальше.

Кстати, *о патронах*. Их запас не ограничен, но в вашем ружье вмещается всего восемь. Так что если не дать герою время на перезарядку, то в самый ответственный момент можно оказаться совсем безоружным.

В финале игры придется один на один сразиться со старшим братом упомянутого ранее снежного человека. Вот тут вас ожидает целый ряд смертоносных приемов, каждый из которых запросто может отправить вас к праотцам. Но если, переборов все трудности, вам все же удалось одержать победу и вытащить из беды измученного братца, можете быть уверенны: Quake и Doom покажутся по-настоящему детскими игрушками!

Обратитесь к истокам, сыграйте в Dangerous Dave!



CD Man 2 от Creative Dimansions

Умели же делать когда-то игрушки! Простая графика, но оригинальный, качественный рисунок. Отсутствие какого-либо сюжета, но как захватывает!

В общем, ходит себе по некому лабиринту эдакий **колобок** и ест все, что по пути попадается. Как все съест, так и переходит на следующий уровень. Казалось бы, куда проще, ходи да нагуливай жирок. Ан нет! Ползают за ним всякие твари и пытаются съесть несчастного.

Особых отличий от уровня к уровню не наблюдается. Разве что меняется окружающий пейзаж (зеленая полянка, морское побережье, ночное кладбище и т. д.) и одинаково недружелюбные местные жители. Единственный способ защитить себя — это съесть один из расположенных в четырех углах амулетов, после чего злобные желтые пауки превращаются в черных и трусливых, у космических кораблей напрочь отказывают двигатели внутреннего сгорания, а коварные полицейские машины в единочасье становятся мирными городскими троллейбусами. Идиллия полная, тем более, что за каждого изловленного противника вам полагается определенный бонус.

Игра имеет множество настроек, вызываемых из любого эпизода просто нажатием *Esc*. Кроме того, можно сразиться и вдвоем, правда, на одной клавиатуре, но поверьте, все равно это весьма увлекательно.

Игру советую тем, кому до смерти надоели неизменные Минеры и Солитеры (нисколько не умаляя достоинств последних), а тут вы вполне можете расслабиться.



Наталья ГРАДОВАЯ

Да, вновь диснеевские игрушки. Что, слишком часто мы к ним обращаемся? Честно говоря, и мне бы хотелось рассказать об игровых программах других фирм. Вот, например, попалась мне одна игрушка, *«Олень-мститель»* называется. Ну, думаю, что-то новенькое, наконец-то хоть какое-то разнообразие. Беру диск — и за компьютер. Хорошо, что дочку свою не позвала, а то бы ей всю ночь кошмары снились. Сюжетец рассказать? Для фильма ужасов самый подходящий. Идут, значицца, охотнички в лес — на охоту. И там, на глазах у влюбленного самца-оленя, убивают его самку. Обычная, в общем-то, история. Вот только олень оказался жутко впечатлительным. Поседел с горя. И нет, чтобы найти себе другую подружку. Решает он отомстить людям. Всем, ибо горе его велико. Топает он на склад старых боеприпасов и первым делом со сторожем разбирается (первая кровь!). Вооружившись винтовочкой и пулеметиком, этот рогатый Рембо отправляется в ближайший городок, где и разворачивает свою вендетту. Мстит он роду человеческому — ибо виноваты мы. Старушки-пенсионерки, школьники, чиновники, продавцы и милиционеры — достается всем, по полной программе. Вот такая детская игрушечка, уже и вторая часть вышла. Не желаете ли ребеночка приобщить? В целях воспитания уважения и любви к братьям нашим меньшим. Особенно уважения. И особенно любви. Я вот не пожелала. Консервативна, видать, но мне больше нравится, когда моя дочка над котятами сюсюкает и за Бемби переживает.

Так вот и вернулась я к любимой своей теме — диснеевским играм.

Не спорю, некоторые элементы жестокости присутствуют и в диснеевских аркадах, аркада есть аркада, но, по крайней мере, Тарзан и Маугли не стреляют из пулемета по всему, что движется, а бросаются бананами и ананасами. Геркулес и Аладдин вооружены получше, но ведь и стражники ходят с саблями наголо, а на Гидру с бананом не пойдешь. Про Симбу я и не говорю, тот обходится рыком и лапами.

Компания *Disney* к производству своих шедевров подходит комплексно, всеобъемлюще, так сказать. Практически одновременно с новым мультфильмом выходят и сопутствующие товары — игрушки, наклейки, книжки-раскраски и тому подобное. В том числе и компьютерные игрушки. Не успели наши детки научиться подражать знаменитому воплю Тарзана из мультфильма, как на рынке появилась одноименная игра-аркада. Шедевром назвать ее я не решусь, пожалуй, однако сделана она классно, что, впрочем, обычно для диснеевских программных продуктов. Правда, в полной мере оценить достоинства трехмерной графики в этой игре смогут лишь обладатели 3D-ускорителя, но ведь воображение нам для чего-то дано, не так ли? А понадобится его самую малость. Ребенку же перенестись в джунгли а-ля Дисней вообще не составит никакого труда. Звуковые стереоэффекты дополнят впечатление.

Не сомневаюсь, что сюжет игры общеизвестен, но не могу отказать себе в удовольствии пересказать эту сказку Р.Берроуза своими словами. У берегов далекого острова терпит крушение корабль. Его капитану удается спасти свою жену и маленького ребенка (Тарзана), и необитаемый остров становится их новым домом. Однако высокомерие людей, посчитав-



ших остров необитаемым, сыграло с ними злую шутку: на острове было полно обитателей, в том числе довольно кровожадных. К несчастью, родителям Тарзана пришлось убедиться в этом на собственном горьком опыте. Тарзан остался сиротой, и если бы не материнские инстинкты мамы-гориллы, потерявшей своего детеныша, он бы, конечно, тоже погиб. Но гориллы вырастили его и воспитали, по-своему, конечно. Так и появился удивительный человек-обезьяна, которого однажды встретила в джунглях мисс Джейн, дочь английского профессора, путешествующая вместе с отцом. Благодаря ее цивилизованному влиянию Тарзан научился разговаривать (мы не станем сейчас обсуждать правдоподобность такого поворота событий), приобщился к общечеловеческой культуре, приоделся и научился ходить, не касаясь земли пальцами рук. В общем, почувствовал себя человеком. И, уверовав в доброту и великодушие людей, он привел их в свое родное племя. Но, как известно самим людям (в чем они не очень-то любят признаваться), далеко не все они добры и великодушны, да и бескорыстием не всегда отличаются. А гориллы в мире людей — товар дефицитный и дорогой, поэтому облава на них не заставила себя ждать. И тут уж Тарзану пришлось решать, кто ему дороже — приемные родители или вновь приобретенные знакомые. Вот такая потрясающая история, неоднократно экранизированная в различных вариантах. Но, признаю, мультфильм у Диснея получился великолепный.

Сама игрушка — гибрид *«Книги джунглей»* и *«Геркулеса»*, плюс современные компьютерные технологии. **Три уровня сложности**: *легкий* (у Тарзана пять жизней), *средний* (три жизни), *тяжелый* (одна жизнь). **Управление** — с клавиатуры или джойстиком. Вначале малыш Тарзан ходит на четвереньках и прыгает вверх и вперед. Уже на втором уровне (который называется *«Как шимпанзе»*) он подрастет, научится раскачиваться на лианах, лазать по деревьям. Дальше — больше. В конце третьего уровня, например, Тарзан уже лихо скользит по лианам, успевая на сумасшедшей скорости перепрыгивать через препятствия и уклоняться от нависающих ветвей. Потом он научится нырять и плавать. На протяжении 12 уровней игры Тарзан постепенно подрастает, взрослеет и становится все более ловким и смелым. Но и врагами он обзаводится достаточно серьезными. Поначалу для него

встреча с наглым павианом — проблема, а на двенадцатом уровне ему уже придется померяться силой с самым опасным врагом: охотником на горилл. И защищать все свое племя от людей.

Уровни игры посвящены самым волнующим эпизодам мультфильма. Помните, как маленький Тарзан поспорил со своими друзьями гориллами, что вырвет волосок из шкуры слона? Это — третий уровень игры, он называется *«Парикмахер для слона»*. Четвертый уровень — *«Паникеры»*. Испуганные слоны, не помня себя от страха перед «пираньями», за которых они приняли нашего сорванца, бегут, не разбирая дороги, и задача игрока — не дать им затоптать Тарзана. Схватка с леопардом, убийцей его родителей, — шестой. На седьмом уровне он познакомится с Джейн и будет спасать ее от мартышек, на одиннадцатом — неудачная попытка матросов поймать и посадить в клетку «белую обезьяну», ну а двенадцатый, как я уже говорила, — заключительная разборка с алчными и безжалостными охотниками.

На первых уровнях игры предусмотрена **подсказка**. Если Тарзан допрыгнет до *портрета гориллы*, примчится его сводный братец-горилленок и подскажет, например, что *павианов* можно прогнать, бросая в них фрукты, что *хамелеоны* не кусаются, наоборот, у них можно научиться лазать под поваленными стволами деревьев, *встреченная бабочка* — это сейв внутри уровня, *связка бананов* поправит Тарзану здоровье и тому подобное. Опасайтесь также *птиц*, они бросаются орехами и норовят поранить Тарзана когтями. Спастись от них можно, нажав клавишу со стрелкой вниз: Тарзан прижмется к земле и прикроет голову руками. Иногда монеты, фрукты и связки бананов спрятаны внутри трухлявых деревьев. Тогда Тарзан изо всех сил бьет по такому стволу (клавиша пробела), причем чисто по-обезьяньи, и проваливается внутрь. По ходу игры он собирает *монетки* с изображением ладони и буквы своего имени, повышая таким образом бонус игрока. Особо отмечу важную вещь: на каждом уровне постарайтесь **найти все четыре части рисунка** и сложить их. Собранный рисунок становится цветным, к тому же, откроется еще один, скрытый уровень игры. Таким образом, уровней игры станет вдвое больше! Кроме того, рисунок — пароль, позволяющий выйти на соответствующий уровень. Благодаря этим паролям вы сможете через окно интерфейса «Загрузить» сразу оказаться на нужном уровне игры, не начиная каждый раз все заново. Так как у каждого ребенка, несомненно, появятся самые любимые и самые нелюбимые эпизоды игры, я советую родителям самим пройти игрушку от начала до конца, тем более, что вас она тоже может заинтересовать.

Игра очень динамична, движения Тарзана стремительны и ловки, он прекрасно исполняет команды игрока. Пейзаж



причудлив, сложен и разнообразен, графика прекрасна. Очень богато звуковое оформление: пение птиц, крики попугаев и павианов, журчание воды, шум водопада... Джунгли полны жизни, вокруг путешествующего Тарзана постоянно что-то происходит: то спешит куда-то стая бабуинов, то слоненок загородил тропинку, да так, что его не обойти, остается только перепрыгнуть. Ленивцы висят, по обыкновению, вниз головой, да еще и бросаются орехами. Водопады выглядят так натурально, что подсознательно ожидаешь, что Тарзан будет отряхиваться от их брызг. Постоянно меняющийся ракурс еще более усиливает эф-



фект динамичного движения, и если игрок опытный, а компьютер достаточно мощный, то игра превращается в интерактивный мультфильм, где игрок одновременно является и зрителем. Возникает полная иллюзия присутствия на месте событий. А несметное количество сюрпризов, неожиданных поворотов сюжета, разнообразие задач и приемов, использованных разработчиками при создании программы, позволят играть в эту игру достаточно долго, причем с неослабевающим интересом и удовольствием.

И пусть меня обвинят в повторении надоевших рекламных штампов, но я все же глубоко убеждена в том, что наши дети действительно достойны самого лучшего siз того, что предлагает рынок компьютерных программ. И, несомненно, новая диснеевская аркада пополнила мой личный список прекрасных детских компьютерных игр. Надеюсь, что и вы оцените ее по достоинству.

Из жалоб, поступивших в Мэрию нашего Игроградо, мы узнали, что очень многие из посетителей здания под названием «Князь» так и не смогли из него выбраться. Ну что ж, пришлось организовать экскурсию по самым запутанным его местам.

Получив от редакции задание написать статью о «Князе», я весьма обрадовался. В последнее время 1С меня приятно удивляет — настолько качественные игры появляются время от времени на прилавках наших магазинов под этой всем известной маркой. Однако, поиграв где-то минут сорок, я начал кривиться: зачем, мол, подбросили мне это фуфло. Но статья была уже в плане выпуска, и мне волей-неволей пришлось снова взяться за работу ☺. И я втянулся, да еще как! Даже меня, геймера с более чем 10-летним стажем, «Князь» поразил тем, что называют геймплеем. Да, пусть графика кое-где хромает, музыка (на мой взгляд) подобрана не совсем удачно, а сюжет достаточно далек от славянских легенд и преданий, пусть... Но сама игра, несомненно (опять же — на мой взгляд), займет достойное место среди лучших игр этого года. А что касается моих нареканий, то они в основном вызваны некоторыми недоработками создателей игры. Слишком уж до многого приходится доходить своим умом, ни в инструкции, ни на сайте 1С до появления на нем форума никакой информации о многих весьма важных вещах не было.

КНЯЗЬ
Легенды Лесной страны

Ефим БЕРКОВИЧ

Итак, совет первый: перед тем как садиться играть, прочтите *readme*. В нем вы найдете *информацию по клавишам управления*, чтобы потом не удивляться: почему это у меня герои ползают по экрану, как осенние мухи.

Совет второй: если не совсем уверены в своих силах, играйте за *Драгомира*, причем сделайте его *воином*. Во-первых, Вам гораздо чаще придется махать мечом, чем пользоваться луком, а во-вторых, всегда лучше иметь в команде одного хорошего бойца, чем трех-четырех посредственных.

Совет третий: открыв *инвентарь*, задумайтесь, зачем в нижнем левом углу понадобилось пустое окошко. Если не догадались, поясняю — именно в нем *смешиваются напитки* и происходят прочие *манипуляции предметами*.

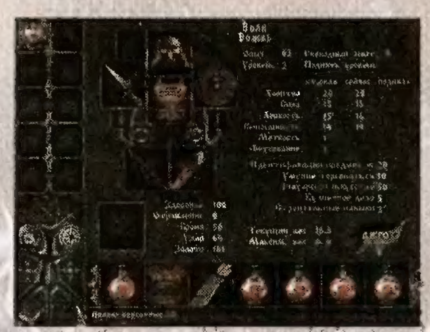
Совет четвертый: нет смысла основному персонажу читать *свитки кузнеца*, а также изучать *чертежи древних пирамид*. Все равно ни его кузнечное мастерство, ни умение строить вам не пригодятся. Эти предметы предназначены для членов вашего отряда, причем не для всех, а только для тех, кого вы решите оставить в той или иной деревне в качестве кузнеца либо строителя.

Совет пятый: ежели честно играть невмоготу, используйте *отравленное оружие*. Как только нанесете им хоть один результативный удар, монстр сам начнет терять хит за хитом. Вам останется только отойти в сторону и подождать, пока он сам погибнет. К сожалению, за монстров, убитых таким способом, очки опыта не начисляются.

Совет шестой: пользуйтесь *Дубликатором*, особенно рекомендую размножить такой уникальный предмет, как «Сын Луны», а потом раздать его членам своего отряда.

Совет седьмой: прежде чем соглашаться на предложение старосты той или иной деревни назначить кого-либо из Вашего отряда воеводой, отпустите всех членов своего отряда, кроме того, которого готовы отдать. Иначе староста заберет лучшего из вашей команды.

Совет восьмой и, наверное, последний: ежели Интернет для Вас доступен, обязательно поставьте патч, выложенный на сайте 1С. Он весьма и весьма упростит для Вас прохождение игры.



Ну, вроде бы, с советами — все, теперь переходим ко второй части марлезонского балета, тьфу, моей статьи, конечно. В ней я опишу многие игровые локации, а точнее, где и какой дается квест (Q). Почему многие, а не все, — спросите Вы. К сожалению, наша газета печатается на бумаге, а не на резине, и ВСЕ попросту не влезет.

Волхв у Старого Лагеря

Сначала поговорите с *мужичком*, он даст Вам несколько полезных советов. Далее *Волхв* в этой локации откроет Вам половину *древнего заклинания против мертвецов* (вторую часть Вы получите в Камнях после того, как принесете им волшебный Камень). С помощью этого древнего заклинания Вы изгоните *предводительницу мертвецов* в Верхнем Лагере и получите 500 ЕР.

Волхв у Пропасти

На юго-востоке — портал, ведущий в *пещеру Луны*, где спрятан *Ключ Луны*.

На одном из островов находится *Камень* (вес — 20!!!), найдя его, выполните квест, который дает староста деревни Камни.

Камни

Q — староста деревни дал задание найти *Камень*, проданный Волхву. Для его выполнения идите к *Константину* (Волхв у пропасти), тот скажет, где Камень. Но прежде загляните к Волхву у камней и купите у него за 500 монет артефакт *«Сын Луны»*, с помощью которого перенесете дополнительно 10 кг веса. За выполнение задания получите 100 ЕР, деревню во владение и вторую половину заклинания против мертвецов.

Борье

Q — в деревне *князь* попросит спасти его *сына*, который находится на севере локации. Для этого нужно будет расправиться с кучкой навий 6-го уровня. Сделать это легче всего с помощью луков и отравленных стрел.

Бережки

Q — староста *Глеб* дает задание найти его сына *Изяслава*, которого ук-

рали Византийцы. Изяслав работает кузнецом в *Византийском Лагере.* За выполнение этого задания дается 200 ЕР и деревня во владение.

Волхв у Бережков

Q — поговорите с *Волхвом*, он снабдит вас *Магическим Камнем*, телепортирующим к нему (опознание — 30 монет), и попросит отнести *бутылку вина* другу на болоте, к юго-востоку от Византийского лагеря.

Убив *моховиков*, Вы найдете *Куклу* (часть квеста волхва у Черного Бора) и *меч* (180, на моховика).

Средний Лагерь

Сразу около телепорта от Волхва, у *Среднего лагеря*, стоит *мужик*, поговорите с ним — он за «спасибо» даст *чертежи древних пирамид*.

Q — поговорите со *старостой*, ему нужен *воевода*. Оставьте его в деревне, и тогда она перейдет в Ваше подчинение, а воеводу потом заберете обратно в отряд, правда, при этом пропадут или изменятся все предметы, имеющиеся на нем.

Волхв у Среднего Лагеря

Q — *Волхв Боян* просит принести ему из охотничьих ям *Клык Белого Волка* в обмен на раскрытие пары секретов — биться в ямах с монстрами потяжелее, чем обычно, — не всегда удается отбежать, но одолеть их вполне возможно (если не хотите биться со скелетами, то быстро хватайте Клык у портала и убегайте). За выполнение этого задания дают 100 ЕР и *волшебную монетку*. В одной из ям Вы найдете *рукоятку* от *Богатырского Меча*.

Верхний Лагерь

Здесь сначала Вам нужно изгнать с помощью обеих половинок древнего заклинания *мертвяка* (13-й уровень) и замочить всех *скелетов*, за что получите 500 ЕР. Затем нужно будет заселить деревню. У двух столбов можно откопать *Чертежи Древних Пирамид*.

Волхв у Верхнего Лагеря

Q — *Волхв Хорнбор* попросит решить его проблемы с разбойниками и пообещает за это открыть страшную *тайну Богатырского Меча*. За выполнение этого квеста Вы получите 100 ЕР, и Вам расскажут, как найти его *лезвие* (его нужно будет откопать днем в тени сухого дерева над лагерем разбойников).

Черный Бор

Q — *староста* попросит подчинить все соседние деревни и передать их ему.

Волхв у Черного Бора

На этой локации Вы встретите дезертира от *Волка*, который расскажет, где искать своего бывшего хозяина. Идите туда и окажетесь в *тренировочном лагере Волка.* Здесь на Вас сразу же накинется отряд из 8 — 10 человек (6-й уровень) во главе с самим Волком. Главное здесь — убить предводителя и захватить *часть амулета*.

Куницын Бор

Q — *староста* просит убить *волхва* (но с ним можно и договориться), чтобы *снять порчу с деревни*.

Волхв у Куницына Бора

Q — *Волхв* попросит Вас *окропить волшебной водой своего сына* (ищите его в локации «Волхв у Бережков»).

Волхв у Родников

Поговорите с *Волхвом*, он пошлет Вас на испытание, пройдя которое, получите *Богатырский Лук* (160, требование: ловкость 95). На севере растут мерзкие *цветки-убийцы*, поэтому приходить сюда желательно с кучей лечебных бальзамов и противоядий, зато в конце цветочных зарослей Вас ждет суперприз — *Богатырский Щит* (броня 180, сила + 300, требование: ловкость 100, сила 95).



Волхв у Поречья

В центре этой локации находится вход в *Пещеру Дракона* — конечную цель Вашего путешествия. Он охраняется *Кентавром*, который потребует от Вас *Амулет* за проход в нее. Когда Вы полностью соберете Амулет, то с помощью Дубликатора сделайте его копию и отдайте ее Кентавру. Следует учесть, что для прохождения Пещеры Дракона Вам понадобятся *три ключа — Луны, Огня и Воды.*

В районе *Пяти Столбов* откопайте клад — *Богатырские Доспехи* (броня 200, ловкость 100, выносливость 20; требование: харизма 35, выносливость 95).

Византийский лагерь

Здесь работает кузнецом *Изяслав* — сын старосты Бережков. Учтите, что как только Вы прекратите разговор с Изяславом, на Вас навалится вся деревня (10—15 человек 8-го уровня). Поэтому до разговора с кузнецом рекомендую поговорить со *Святославной*, дочкой Волхва у Черного Бора. С Изяславом, между прочим, можно поговорить и через забор, а когда он к Вам присоединится, начинайте методично истреблять защитников лагеря, пока они не согласятся покориться Вам. В деревне находится вход в *Пещеру Огня*, где спрятан *Ключ Огня*.

На северо-востоке, у пяти берез, закопан *Богатырский Шлем* (броня 100; требование: ловкость 95).

Волхв у Византийского лагеря

В этой локации, в *Четырех Столбах*, находится вход в *тренировочный лагерь Михаила*. Рядом со столбами найдете *магический шар* Волхва Византийского Лагеря. В тренировочном лагере убейте Михаила и подберите *часть Амулета*.

Лесовье

Q — разогнать на юго-западе *аспидов*, которые обокрали тайник мужика (50 ЕР+Дудочка, отгоняющая лесных тварей — rulezzz).

Волхв у Лесовья

У *Волхва* нужно купить *Волшебную Лампу*, отпугивающую мертвецов. Чтобы ее задействовать, сходите к *Волхву у Византийского Лагеря*, который начертит на Лампе необходимые *руны*. Работающая Лампа — вещь очень полезная, если Вы не хотите биться с кучами скелетов 11 — 13-го уровней, поэтому ее имеет смысл продублировать с помощью Дубликатора.

Лесной Лагерь

Поговорите с *Викингом*, он расскажет вам кое-что об амулете, а за подробностями отправит в Нижний Лагерь.

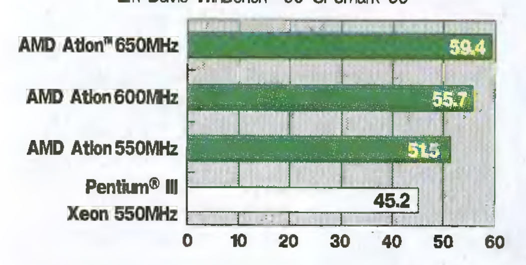
Нижний Лагерь

Q — староста просит *убить Цветок-людоед*, растущий перед мостом, но для этого нужно забрать у Волхва *Магический Меч*. С этой целью перебейте всех червяков неподалеку от его дома и примените *Великий магнит*, лежащий возле недоступного мешочка на скале.

Ну, вот, вроде, и все.

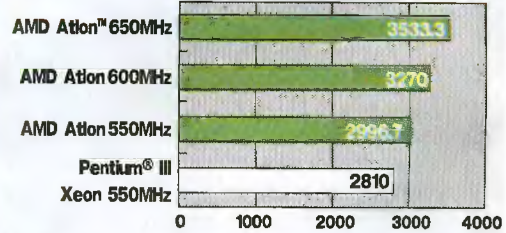
Удачной Вам игры.

ПОСМОТРИ В БУДУЩЕЕ









Официальные дилеры:

K-Trade (044) 252-9222
MDMService (044) 464-7777
NOOS Ukraine (044) 2273732
Спецвузавтоматика (0572) 12-1717

Реселлеры:

Версия (044) 510-8312
Navigator (044) 241-9494
МКС (0572) 14-9521
Prexim-D (0482) 25-6209
Ценитех (0322) 97-3000
Интервест (0623) 35-7745
Апельсин (044) 224-1591
AMD HotLine фирма ЕПОС (044) 462-5268
www.k6.com.ua

PCs powered bv

CHI
HANDEL UND
INDUSTRIEVERTRETUNG
GMBH



Main Office: Endach 34 A-6330 Kufstein
tel: +43-(0)5372-7189-0
Fax: +43-(0)5372-71890-20
E-mail: user@chi.de; http://www.chi.de
Ukraine office: E-mail: info@chi.kiev.ua